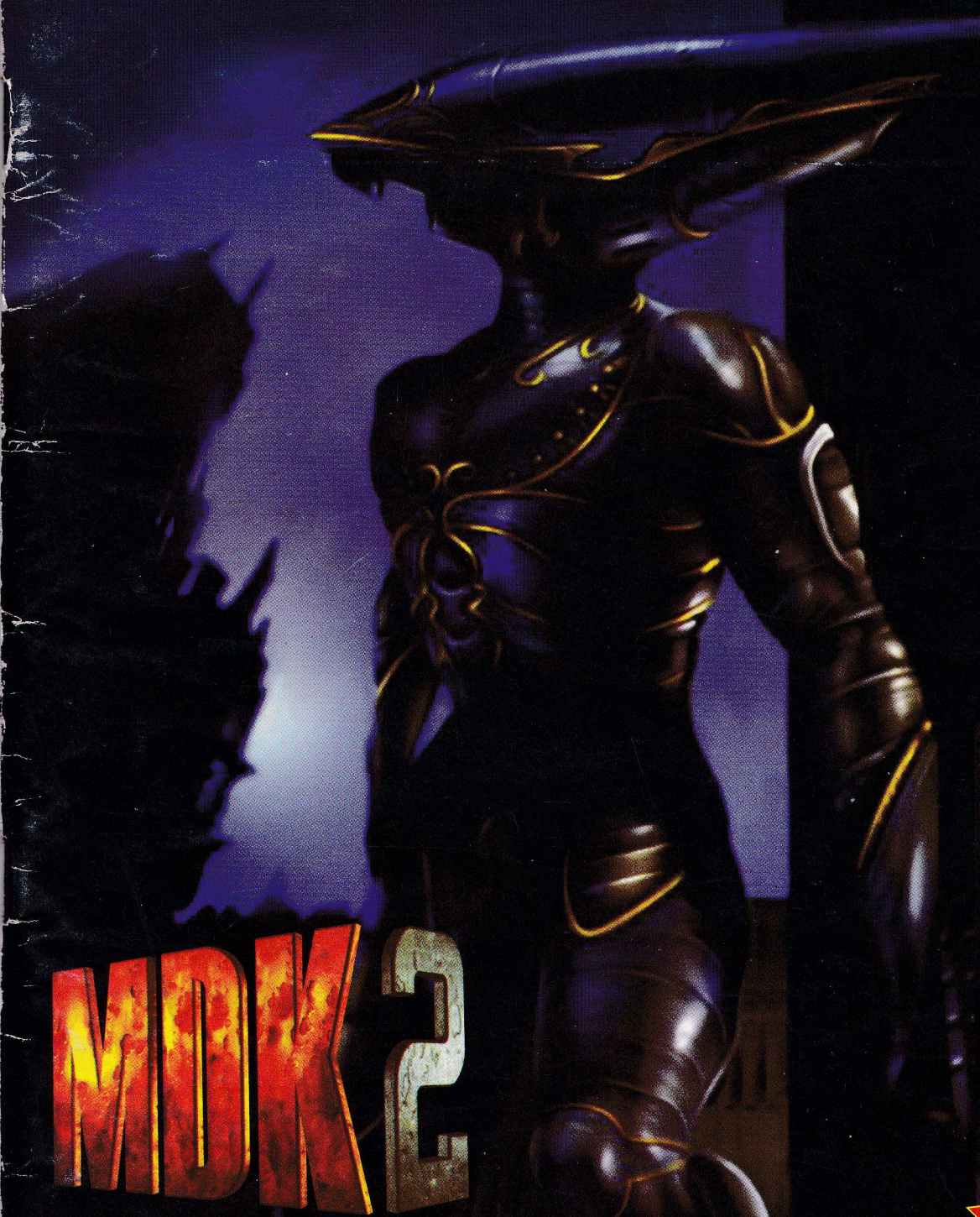
Želite li: ELSA Erazor III Pro ili Microsoft GamePad ili 192 Mb RAMa ili ... - str. 35.

Cena 85 dinara 4.5 KM

THe GaMe®

06-07:00
broj 21 godina 2
www. gamer.co.yu



MDK 2

Evolva
Ground Control
Metal Fatique
SlamTilt Resurrection
SoulBringer
Star Trek Armada
Flying Heroes
Earth 2150

Colin McRae Rally 2
NightMare Creatures II
Wild Arms 2
Ronaldo V-FootBall

i naravno poster!!

THe GaMe®
100 strana

VELIKI test igračkih konfiguracija,
GeForce 2 GTS, Voodoo 5 5500

Koji je
CD-DVD KLUB
najbolji u gradu?

PC CD ROM

PlayStation

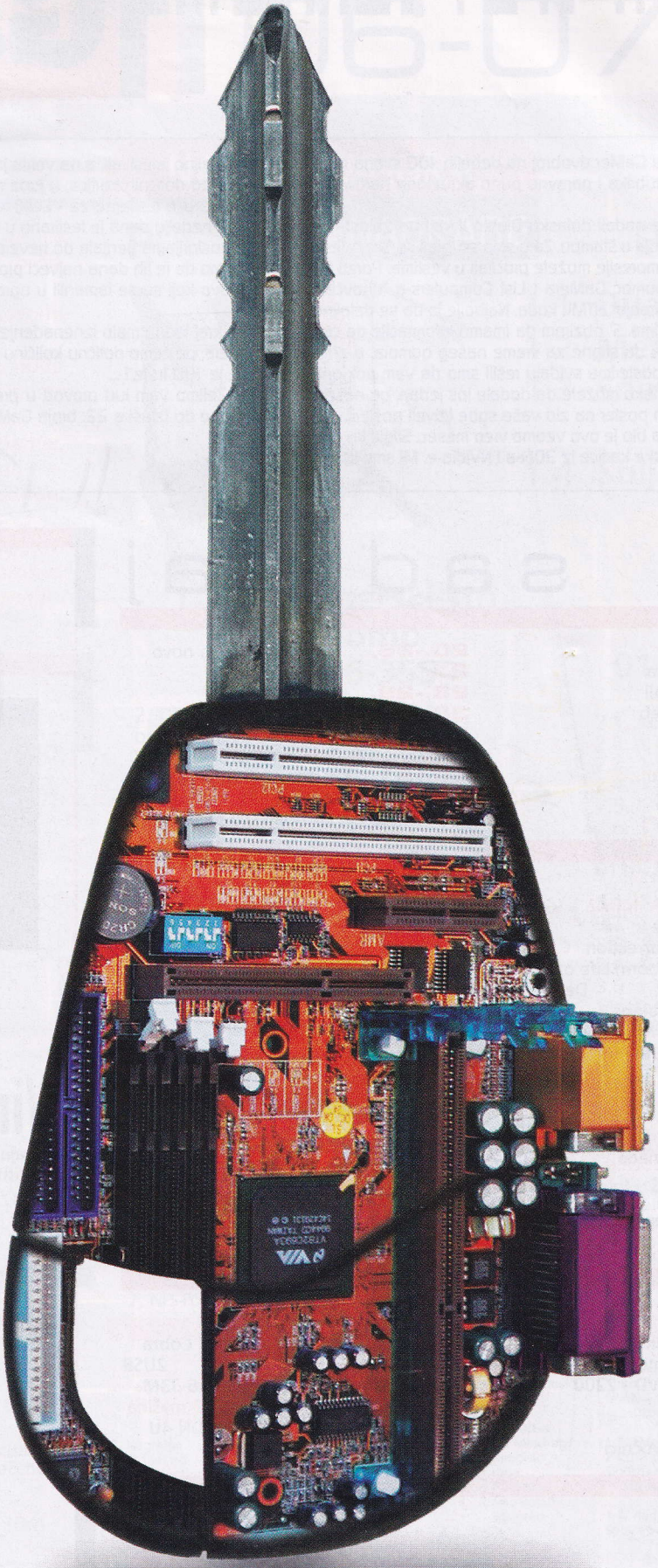
DVD ROM

Uverite se sami...

Kralja Milutina 19, Tel. 011/3341-247, 011/3232-086

espro

design by CREARO



PiN computers

Genius SOLTEK

NOKIA JS JAZZ SPEAKERS

A4 TECH

:Hansol

Canon

LONG TIME

TEAC

TAICOM DATA SYSTEMS CO. LTD

Vladike Ćirića 9, Novi Sad, Tel:021 493 300, Fax: 021 493 145

uvodnik

Pred vama je prvi THe GaMer dvobroj na debelih 100 strana i gomilom opisa, zanimljivih rubrika i naravno puno aktuelnog hardware-a.

Ovog meseca smo se nadali dolasku Diablo II koji na žalost nije stigao do ulaska ovog broja u štampu. Zato smo se igrali sa StressTest-om Diabla II na Net-u, a impresije možete pročitati u vestima. Pored toga imate priliku da uz pomoć GaMera i List Computers-a "unovčite" svoje znanje iz "programiranja" HTML koda. Najbolje je da se detaljno informišete u GaMer vestima. S' obzirom da imamo informacije da će i Vampire The Masquerade da stigne za vreme našeg odmora, a znamo da vam se ideje sa posterima sviđaju rešili smo da vam poklonimo poster iz baš te igre. Tako možete da dodate još jedan, po našem mišljenju, jako simpatičan poster na zid vaše sobe (živeli posteri).

Što se tiče hardware-a bio je ovo veoma vreo mesec. Stigle su dve najnovije 3D akceleratorske kartice iz 3Dfx-a i NVidia-e. Mi smo ih naravno detaljno istestirali, a na vama je da vidite je li čemu sva ta halabuka. Pored dotičnih kartica, u kroz redakciju su prodefilovale i mašine koje su bile testirane za VELIKI test gaming mašina. Ukupno šest računara nedelju dana je testirano u redakciji, usled čega se temperatura u prostorijama penjala do neverovatnih 50°C. Ne moramo da napominjemo da je tih dana najveći problem u redakciji bila gomila flaša od sokova koji su se tamanili u ogromnim količinama ne bi li se rashladili.

I za kraj jedno malo iznenađenje: nama se cifra od 100 strana jako svidela, pa ćemo dotičnu količinu strana zadržati i na dalje. Naravno gde je 100 tu je i ...

PS. Želimo vam lud provod u predstojećem letnjem periodu, i da vam vreme do izlaska 22. broja GaMera (28. avgust) prođe što brže.

THE GAME®

sadržaj

rubrike

4. . . . . Uvodnik
5. . . . . Nagradna igra
6.-7. . . . Ako niste znali
8.-9. . . . WWW iliti Web
11. . . . . Virusi
12-13. . . GM kutak
14. . . . . Šalu na stranu...
16.-17. . . Važne sitnice
18.-19. . . Male tajne
20.-26. . . Na zapadu nešto novo
27. . . . . DVD
28.-29. . . Pisma čitalaca
30.-31. . . Multyplayer
32. . . . . E3 show
35. . . . . Gamer Vesti
50.-51. . . Poster: Vampire
73.-75. . . Loading
98. . . . . HardWare-ski rečnik

opisi

PC:

36.-37. . . IGRA MESECA: MDK2
39. . . . . Metal Fatique
40. . . . . Slam Tilt Resurrection
42. . . . . Emergency Room: Life or Death
43. . . . . Panzer Campaigns 2: Normandy '44
44. . . . . Ground Control
47. . . . . Earth 2150
48. . . . . Star Wars: Force Commander
53. . . . . Retro: DaggerFall
54-55. . . Star Trek: Armada
56. . . . . Fly 2K
57. . . . . LegoLand
58. . . . . PGA Champhionship Golf 2000
59. . . . . Dogs of War
60-61. . . Soulbringer
62. . . . . Tonic Trouble
64.-65. . . Jane's F/A 18
67. . . . . Flying Heroes
68. . . . . Evolva
70. . . . . BLJAK KUTAK: Black Bass
71. . . . . Action/Reaction

Sony PlayStation:

72. . . . . Wild Arms 2
76.-77. . . IGRA MESECA: Colin McRae Rally 2
78. . . . . Dracula Resurrection
79. . . . . Nightmare Creatures 2
80. . . . . Ronaldo V- football
81. . . . . UEFA Euro 2000

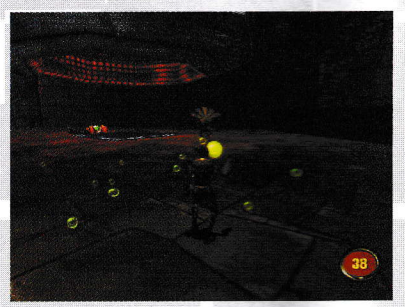
hardware

84. . . . . NVidia porodica
85. . . . . ATI All-In-Wonder 128 PRO
85. . . . . Milennium DVD - 2200
87. . . . . Philips
87. . . . . Plextor Pisač
87. . . . . Cambridge zvučnici
89. . . . . Creative Gamepad Cobra 2USB
89. . . . . Gamepad Saitek X6-33M
90.-92. . . Veliki test GAMING mašina
95. . . . . ELSA MicroLink ISDN 4U
96.-97. . . NVidia vs 3dfx

index oglašivača

2. . . . . **ESPRO**
99. . . . . **Plato Extreme**
100. . . . . **List Computers**
3. . . . . PiN Computers
10. . . . . Tehnikom
15. . . . . Mikroračunari
21. . . . . Master CD
24. . . . . ComTrade
29. . . . . Klan RUR
33. . . . . EXSBS
34. . . . . Extreme 3D
38. . . . . Beopolis
41. . . . . Exit Production
42. . . . . SC Net
45. . . . . CDclub
46. . . . . Cedeteka MK
49. . . . . 3S Comp
52. . . . . Bajt 021
52. . . . . TDI Radio
52. . . . . Pro PC
58. . . . . Preciz
63. . . . . CyberSoft
65. . . . . Citadel
66. . . . . ExSBS
69. . . . . GL Soft
70. . . . . Internet krstarica
82.83. . . . SPRING
84. . . . . PCTV emisija
85. . . . . Pakom
88. . . . . MD&Profy
91. . . . . PC Centar
93. . . . . Optimus
94. . . . . List Computers

MDK2



Bolji nastavak jako dobrog MDK je pred vama na

36. str

Virusi

haraju a na vama je da odlučite kako ćete se zaštititi! Sve o ovoj temi na

11. str

VELIKI test gaming mašina

je konačno pred vama na

90. str

...

i naravno poster jer ste vi to tražili

na 50. str

06-07:00

propozicije

1. Čitko popuniti anketu (u obzir će dolaziti samo ankete iz ovog broja časopisa)
2. Obavezno popuniti anketu i odgovoriti na sva pitanja!
3. U obzir dolaze samo kuponi koji dođu u redakciju do dvadesetog avgusta kada će se obaviti izvlačenje dobitnika
4. Kupon poslati na adresu: The Gamer, Ustanička 120/11, 11000 Beograd
5. Nagrade možete podići u direktnom dogovoru sa darodavcem.
6. Onog trenutka kada se novi broj pojavi u prodaji nagrade iz starih brojeva zastarevaju i ne mogu se realizovati!

NAGRADNA IGRA

NAGRADE

PC

1. Kompjuterski sto VeA Comp 011/186-355

2. DVD film: od Exit Production-a 011/627-827

3. Šestomesečna pretplata na časopis THe GaMe®

4.1. 3 CD-a
4.2. 2 CD-a
4.3. 1 CD
4.4. 1 CD
3S Comp 011/648-813

5.1. 1 CD
5.2. 1 CD
5.3. 1 CD
5.4. 1 CD
5.5. 1 CD
Master CD 023/38-715

6.1. 2 CD-a
6.2. 2 CD-a
6.3. 1 CD
PreCiz 011/422-545

7. Miš Opitimus 011/404-543

8.1. Genius MaxFire G07
8.2. 1 CD
8.3. 1 CD
8.4. 1 CD
8.5. 1 CD
8.6. 1 CD
GL Soft 011/423-700

PlayStation

1.1. DualShock JoyStick
1.2. Memorijska kartica
1.3. Snimanje 2 CD-a po izboru
1.4. Šolja

SPRING
011/311-5342

2.1. Kontroler
2.2. 1 CD
2.3. 1 CD
2.4. 1 CD
7.5. 1 CD
7.6. 1 CD
GL Soft 011/423-700

3.1. 1 CD
3.2. 1 CD
3.3. 1 CD
3.4. 1 CD
3.5. 1 CD
Master CD 023/38-715

4. 2 CD-a Citadel 011/451-160

redakcija

RADNO VREME:
Radnim danom od 11-17 h.
Subotom i Nedeljom NE RADIMO

Urednici:
Željko Đurić
Vladimir Dimitrijević

Redakcija:
Saša Pantelić
Dušan Zlatković
Nikola Dmitrović
Ognjen Popović
Zoran Škobić
GiM Spring
Marko Cilić
Ilir Gaši
Petar Nogo
Miloš Stamenković

Saradnici:
Aleksandar Vuletić
Adrijano Brišček
Marko Šubarić
Ranko Trifković
Bojan Nešić
Mihailo Rakić
Nemanja Borović
Slobodan Mitrović
Dejan Đuričin
Milan Đukić
Petar Barišić
Mališa Milošević
Đorđe Stojanović

Marketing:
011/4889-005

Štamparija:
GrafoMarket

Telefon redakcije:
011/4889-005

Adresa:
The Gamer
Ustanička 120/11
11000 Beograd

pretplata

Pretplata na časopis THe GaMe® iznosi (od 20.6.2000):

za 6 brojeva 425 Din
za 12 brojeva 850 Din

Uplatiti željeni iznos na žiro račun br. 40812-685-7-446456

Poslati na adresu Gamera original uplatnice i svakog meseca stizaće vam, na naznačenu adresu na uplatnici, novi broj časopisa THe GaMer

www.gamer.co.yu

- Svakodnevne vesti
- Forum
- Cheat kodovi
- Patch-evi
- Igre

... i gomila informacija o i iz časopisa The GaMe® koje možete naći u bilo koje doba dana i noći.

PC Top Lista

1. Starlancer
2. Motocross Madness 2
3. MDK2
4. The longest Journey
5. FIFA 2000
6. The Sims
7. NFS-Porsche Unleashed
8. Messiah
9. Evolva
10. Tachyon

Listu smo dobili iz CD-ROM kluba: 3S

Sony PLayStation Top Lista

1. Colin McRae 2
2. Syphon Philter 2
3. NFS-Porsche Unleashed
4. Vagrant Story
5. Ess Pro evolution
6. Vampire Hunter
7. Fear Effect
8. Urban Chaos
9. Final Fantasy VIII
10. Medievil 2

Listu smo dobili iz CD-ROM kluba: SPRING

rezultati nagradne igre iz prethodnog broja

zzzzzzPC:
1. Nagrada:
Sto od VeaComp-a:
Marko Miladinović, Beograd

2. Nagrada:
DVD film od Exit Production-a
Jelena Antić, Beograd

3. Nagrada:
TrackBall od PiN Computers-a
Sava Latinović, Beograd

4.1. Nagrada:
3 CD-a od 3S-a
Predrag Antić, Beograd

4.2. Nagrada:
2 CD-a od 3S-a
Petar Kostić, Novi Sad

4.3. Nagrada:
1 CD od 3S-a
Andrija Perović, Beograd

4.4. Nagrada:
1 CD od 3S-a
Kratović Ognjen, Beograd

5.1. Nagrada:
3 CD-a od MASTER CD kluba
Kosta Kolarić, Beograd

5.2. Nagrada:
2 CD-a od MASTER CD kluba
Predrag Mandić, Beograd

5.3. Nagrada:
1 CD od MASTER CD kluba
Mihailo Šundić, Aranđelovac

6.1. Nagrada:
2 CD-a od Preciz-a
Vladimir Klarić, Novi Sad

6.2. Nagrada:
2 CD-a od Preciz-a
Nikola Sušić, Beograd

6.3. Nagrada:
1 CD od Preciz-a
Aleksandar Lončar, Novi Sad

7. nagrada:
Miš od Optimus-a
Marko Pavlović, Beograd

8.1. nagrada:
Genius Maxfire G-07 od GL soft-a
Mateja Agatonović, Beograd

8.2. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Sekulić Miodrag, Beograd

8.3. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Jončić Bojan, Beograd

8.4. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Aleksandar Matković, Beograd

8.5. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Vladimir Stojić, Beograd

8.6. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Đorđe Vuković, Beograd

Sony PlayStation:
1.1. Nagrada:
Dualshock joystick
Vojkan Pečenković, Vlasotince

1.2. Nagrada:
Memorijska kartica od SPRING-a
Krizmanić Goran, Sombor

1.3. Nagrada:
Snimanje 2 CD-a po izboru od SPRING-a
Petronijević Predrag, Beograd

1.4. nagrada:
Sony PS Šolja
Fir Adrijan, Bačka Topola

2.1. nagrada:
kontroler od GL soft-a
Emil Bačik, Kikinda

2.2. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Andreas Ojdanić, Beograd

2.3. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Jovanović Igor, Šabac

2.4. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Goran Filipović, Beograd

2.5. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Nenad Marić, Subotica

2.6. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Šljubura Siniša, Batajnica

3.1. nagrada:
3 cd-a od MASTER CD kluba
Srđan Radovanović, Bogatić

3.2. nagrada:
2 cd-a od MASTER CD kluba
Milošević Zoran, Smederevo

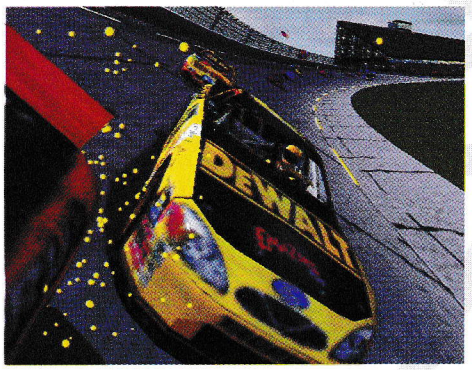
3.3. nagrada:
1 cd od MASTER CD kluba
Jovan Jovanović, Zemun

4.Nagrada:
2 CD-A OD CITADEL
Marko Jovanov, Zrenjanin

Nascar 2001 za PS2

Electronic Arts je ovih dana prikazao malo radnog materijala koji se tiče skorog izlaska

Nascara 2001 za Sony PlayStation 2 konzolu. Po onome što se da videti grafika deluje zaista



impresivno, a EA najavljuje da će po završetku projekta igra imati konstantnih 60 frejmova što je lepa brojka. Nascar 2001 bi trebao da bude najrealnija simulacija ovog popularnog sporta.

GameBoy Rulez

Nintendo je najavio da će do 16. juna 2000. godine brojka prodatih GameBoyeva dostići čitavih 100 miliona. Otkad se pojavio Pokemon i izlaskom GameBoy Colora Nintendo drži neverovatnih 90% tržišta. Igre za GameBoy iz poznatog Super Mario serijala prodate su u 36 miliona primeraka, a Pokemon u čitavih 48 miliona.

Nokia za igrače

Nokia je sklopila dogovor sa firmama Activision, h2g2, Oxford Softworks i Net Entertainment AB koje će razvijati interaktivni softver za najnovije telefone kompanije Nokia sa WAP (Wireless Application Protocol) protokolom. Activision će razvijati tekstualne avanture koje će raditi na ovom protokolu, a naslovi koji se pominju su Zork i Planetfall.

Matrox i dalje samo prati tokove

Matrox pravi novu kartu. U pitanju je Matrox Millenium G450 koji predstavlja poboljšanu verziju prethodnog G400 čipa. Karta će biti urađena u 18 mikronskoj tehnologiji sa podrškom za DDR memoriju i sekundarnim RAM-DAC-om koji treba da poboljša performanse u radu sa dva monitora. Matrox Millenium G450 će izaći do kraja godine.

EA Sport FootBall Manager 2001

EA Sports je izbacio nove screenshotove iz Football Managera 2001. Igra je dobila licencu od FA Premijer Lige tako da će tačnost podataka biti jedna od jačih strana. Igrač, srećom,

neće biti ograničen samo na englesku ligu već će se moći igrati nacionalna prvensta još sedam evropskih zemalja. Više informacija se očekuje uskoro.

Extremisti spremite se!

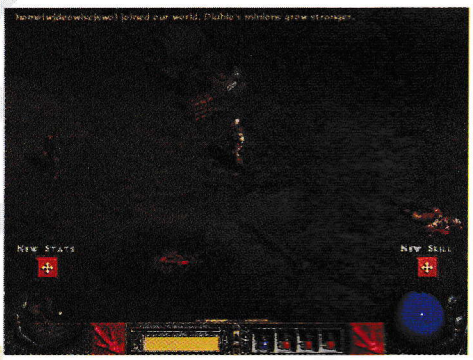
Idea factory vas poziva da sa snowboardom iskočite iz aviona i pokažete šta znate u

najnovijoj simulaciji ekstremnih sportova pod nazivom Sky Surfer. Tu je naravno i padobran, ali njega možete iskoristiti tek pošto izvedete par trikova u stilu Miča Bjukenena. Sky Surfer je već u prodaji u Japanu u verziji za Sony PlayStation 2, a evropska verzija se očekuje.

Diablo II - šmrc

Ne možemo opisati koliko nam je žao što ovaj dugo očekivani naslov nije stigao pre izla-

ska dvobroja i što ćete na opis morati čekati dva meseca. Verovatno znate da je definitivan datum izlaska 30. jun, a mi smo u međuvremenu skunuli beta verziju koja je izbačena da bi se ispitala stabilnost igre na battle.netu. Mogli smo da odigramo samo jedan nivo i prve imresije su veoma pozitivne. Evidentno je da u Blizzardu nisu odustali od starog koncepta, igrački interfejs je pretrpeo male i čini se dobre izmene i već je jasno da će svi fanovi prvog dela biti zadovoljni. Što se grafike tiče nismo mogli steći kompetan utisak pošto se u beta verziji ništa ne može nameštati, a muzika, bar ono što smo mogli da čujemo, je takođe veoma dobra i igra radi stabilno. Za kraj pogledajte i par screenova koje smo skinuli iz beta verzije.



Mettel i WarLords

Mattel Interactive je objavio da je igra Warlords Battlecry završena i da će se u prodavnicama širom sveta naći 26. juna. Battlecry prebacuje poznati fantastični svet Warlordsa u real-time okruženje. Cilj je pronaći Two Tears artifakt i uništiti ga, a igra je podeljena na šest poglavlja koja možete odigrati na strani dobra ili na strani zla.

EA podržava PlayStation II

Na prošlomesečnom E3 sajmu u Los Anđelesu, Electronic Arts je pokazao svoju privrženost Sony Playstation 2 konzoli i obećao da će u narednom periodu razvijati nekoliko igara za ovu platformu. Međutim, planirane investicije su poprilično velike i Electronic Arts je odlučio da prestane da razvija određeni broj igara za Sega Dreamcast. Predsednik kompanije John Riccitiello je čak izjavio "Svaki dolar potrošen na Dreamcast

igre je dolar koji nemamo za Playsation 2". Povodom ove izjave oglasio se i predsednik američkog dela kompanije Sega, Peter Moore: "Iako oni to nikad neće priznati, EA će sigurno zažaliti zbog ove odluke". Bilo kako bilo Sega je izgubila podršku jedne velike kompanije i biće im zaista teško da se odbrane od velikog uleta Sony PlayStationa 2, jedino ostaje nejasno da li će EA isto postupiti i u slučaju Microsoft Xbox ili Nintendo's Project Dolphin.

3Dfx se čupa!

Ruku na srce, 3Dfx-u ne ide baš najbolje u poslednje vreme, pa je stoga kompanija odlučila da proširi polje svoga delovanja. CEO kompanije je izjavio da 3Dfx namerava da počne sa razvojem tehnologije koja će grafiku učiniti bitnim faktorom na spravicima poput elektronskih adresara i mobilnih telefona - mada mi još uvek nije jasno šta grafika i šta mobilni telefoni?!?

Guillemot rešio da nas razdrma

Guillemot je potpisao ugovor sa Immersion korporacijom koja razvija naprednu force-feedback tehnologiju. Po ugovoru novi proizvodi Guillemota koji će koristiti novu tehnologiju su: force-feedback gamepad, volan i džojstik. The Firestorm Game Pad je u ranoj fazi razvoja izlazak se očekuje do kraja godine, dok se za druge dve sprave ne zna tačan datum izlaska, ali se znaju imena: Top Gun Afterburne i 360 Modena Force Feedback Racing Wheel.

Lara i za Macove

Eidos Interactive je objavio da se njihova najnovija igra iz Tomb Raider serijala - The Last Revelation može kupiti u verziji za Macintosh računare. Kompanija koja je igru adaptirala za Maca je Westlake Interactive poznata po konverzijama Windows igara na Linux operativne sisteme.

Nestala rasa iz WarCrafta 3

Zvaničnici Blizzarda su objavili da će Warcraft 3 imati 5 rasa što je za jednu manje od prvobitne najave. Blizzard je najavio sledeće rase: The Alliance, The Orc Hordes, The Burning Legion, The Scourge, i još jedna za sada neimenovana rasa. Ako želite više informacija posetite www.gamespot.com pošto momci prate sva moguća dešavanja vezana za Warcraft 3.

Microsoft neodlučan

Pre više meseci Microsoft je najavio da će grafički čip za Xbox konzolu raditi Nvidia koja je na konto dogovora već inkasirala oko 200 miliona dolara za razvoj tehnologije. Međutim, Microsoft je naglo počeo da se nećka, i usledila je izjava da će proizvođač čipa biti odabran tek kada se odmakne sa razvojem konzole. Da li je u pitanju Voodoo 5500 ili nešto drugo, pak 3Dfx se opasno zagrejao za čitavu priču. Sa čika Bilijem se nikad ne zna.

Nox mission pack

Westwood će uskoro izdati besplatan dodatak za igru Nox koji će omogućiti da šest

igrača igra u cooperative modu. Nox Quest, kako glasi ime dodatka će se pojaviti na Internetu u julu. Biće tu još nekih dodataka tipa nova čudovišta, itemi, mape...

Konami u svetu Formule 1

Evropski odeljak Konamia objavio je da je osigurao izdavačka prava za dve nove simulacije Formule 1 koje radi Video Systems. U pitanju su F1 World Grand Prix II za Sega Dreamcast i F1 World Grand Prix 2000 za Sony 2. Dobro je poznato da Konami ne potpisuje bilo šta pa je ovo lepa vest za sve ljubitelje konzola.

DreamCast vs PlayStation 2

Veliki PC hitovi se polako sele na Dreamcast. Jedna od najboljih igara prošle godine -

Omicron: The Nomad Soul upravo je izašla u verziji za ovu konzolu, a Illusion Softworks je

takođe preselio Hidden & Dangerous na Dreamcast. Segi ovo puno znači pošto je Electronic Arts odabrao stranu u Sega-Sony konzola ratu. Još kad dođe Xbox...

Koliko para toliko i muzike

Evo i jedne hardverske vesti. Nvidia je najavila novi proizvod koji bi trebao nove G Force 2 karte da približi nesrećnicima sa manje para. Prema procenama, još uvek neimenovana karta će koštati duplo manje od standardnog G Forcea 2 koji se sada kreće oko 300$. Nvidia najavljuje približno iste performanse. Samo da ne bude kao sa Vantom i M64...

Q3A Mission Pack

Jedan od retkih nedostataka Quake 3 Arene je relativno mali broj modova za igranje pošto je ID Software sa igrom isporučio samo tradicionalne Deathmatch, Team Play i Capture the Flag modove. Da bi ispravili nedostatak ID-evci su spremili dodak pod nazivom Quake 3 Team Arena. Ovo nije klasičan Mission Pack zato što ne dodaje nikakve dodatne misije već u igru ubacuje razne sitnice. Tačan sadržaj diska za sada je nepoznat pošto ID ne komunicira sa štampom preterano puno, ipak procurelo je da se radi na novom modu po imenu Harvester. U Harvester modu cilj igrača je da pokupi lobanju sa markiranog mesta na centru mape i da je odnese u protivničku bazu. Najveća ludnica je na tački na kojoj se pojavljuju lobanje pošto svi igrači moraju da dođu na taj deo mape. Uz Harvestera, najavljen je još jedan mod po imenu Obelisk, ali se o njemu ne zna mnogo. U spisku dodataka nalaze se i nove uniforme za muške i ženske modele, kao i novi item po imenu power Doubler koji udvostručava efikasnost oružja dokle god ostanete živi. Botovi će biti isprogramirani da bi mogli da igraju nove modove. Možda čudi informacija da je ovo prvi Mission Pack još od Dooma koji je napravio direktno ID Software.

Hobit i Gospodari prstenova na PCu

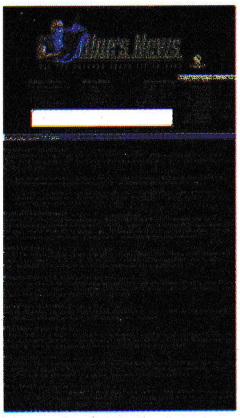
Jedna softverska kompanija zainteresovana je da otkupi prava za korišćenje filma Lord of the Rings firme New Line Cinema. Saznaje se takođe da su razgovori poodmakli i da je to skoro završen posao. Saga sa sastoji iz tri dela a plan je da prvi film izađe 2001, drugi 2002, a treći 2003. godine. - svi filmovi su bazirani na romanima Hobit i Gospodari prstenova J.R.R. Tolkina. Rešenje čitave priče se očekuje do kraja meseca, a prosto je neverovatno da se niko nije mnogo ranije zainteresovao za tako popularan naslov koji se veoma uspešno može pretvoriti u odličnu igru.

PlayStation još malo pa k'o PC

Sony Computer Entertainment America je objavio je da će do zime izaći hard disk koji će se moći prikačiti na Sony PlayStation 2 konzolu. Još uvek ostaje malo nejasno čemu će služiti taj dodatak, a Sony izlazi sa pričom o učitavanju dodatnih modova, mapa, novih nivoa i timova preko harda. To je jako lepa novina pošto u Sonyu navode da će se ti dodaci skidati sa Interneta.

Blue's News

http://www.bluesnews.com

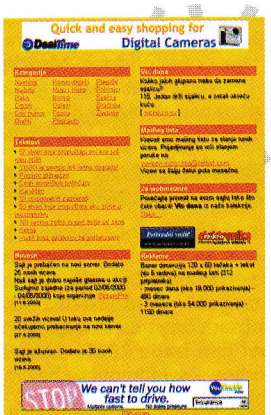


Pored THe GaMer vesti (www.gamer.co.yu/vesti/) na webu ima još dosta mesta na kojima se možete informisati o novostima u igračkoj industriji. Jedan od takvih sajtova, je i Blue's News. On važi za jedan od najboljih, i na njemu uvek možete naći gomilu najnovijih informacija vezanih za računare, prvenstveno igre. Vesti su glavni deo ovog sajta. One se ažuriraju svakodnevno, a količina postova (vesti) je zaista neverovatna. Tvorci ovog sajta imaju zaista odlične veze sa svim izdavačkim kućama, i sve informacije dobijaju među prvima. Zbog toga često na Blue's News-u možete naći informacije koje se na drugim sajtovima objavljuju tek za nekoliko sati. Takođe dosta drugih velikih sajtova koji prezentuju vesti iz igračke industrije koriste baš Blue's News kao izvor vesti. Sve ovo jasno govori o kvalitetu sajta, a nisu izostale ni brojne nagrade. Naravno Blue's News ima zaista ogroman broj posetilaca (milioni mesecno). Vesti koje preovlađuju na sajtu su vezane za igre. Objavljuju se zvanični press releaseovi koji se dobijaju od izdavača, zatim tu su razni previewi i reviewi, intervjui... Zaista ako pratite redovno ovaj sajt bićete u toku sa dešavanjima oko bilo koje igre i moćićete sa njom detaljno da se upoznate. Vesti o hardveru se ne pojavljuju često koliko o igrama. Obično se sve vesti o hardveru ukomponuju u jednu dajući samo link ka testu. Ali to je sasvim dovoljno, jer ne opterećuje igrače koji žele da saznaju da li je igra koju dugo očekuju konačno gold (finalna verzija) ili da vide neke ekskluzivne shotove iz određene igre. Pored vesti, stalno se ažurira i download sekcija. Akcenat je na doomolikim igrama. Pa tako možete skinuti gomilu modova za pucačine, ali naravno ima i demoa i patcheva za druge igre. Na sajtu čak postoje i posebni delovi posvećeni Unreal Tournament-u i Quake 3. U njima možete sažnati sve novosti vezane za ove igre, od toga kada je izašao neki patch ili novi mod pa sve do saveta kako da poboljšate svoju igru. Uvek se prate i upadate-ovi .plan (fingera) svih kompanija pa se eto možete obavestiti o novim igrma koz oficijelno obaveštenje. Naravno i na Blue's News-u postoji forum sa dosta grupa u kojima možete diskutovati sa igračima širom sveta. A ako ne znate šta da radite, tu su linkovi koji vode do zanimljivih sajtova na internetu koji se bave igrama. Ako do sada niste posetili ovaj sajt, to morate uraditi što pre, a on će svakodnevno biti vaš nepresušni izvor informacija o svemu što ima bilo kakve veze sa igrama.

back to top

Vicevi

http://www.vicevi.co.yu

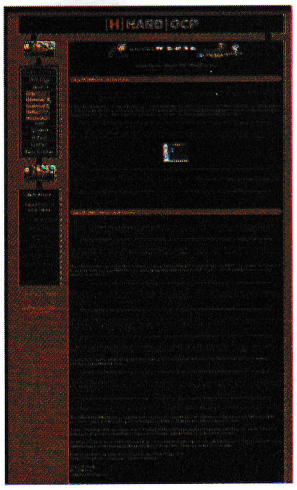


Šta više programer koji se davi? F1, F1, F1, F1... Naravoučenije: nemojte se previše vezivati za shortcut-e, već lepo zapamtite da se sa F1 poziva help, a nije loše otići na Karibe i tamo imati kratak kurs plivanja. Ma ne, nije to nikakva priča sa poukom (da ne kažem basna) već je ovo jedan od viceva koji možete naći na sajtu Vicevi.co.yu. Bilo je samo pitanje vremena kada će se na internetu pojaviti sajt koji će prezentovati ogroman broj viceva koje naš narod stvara. Vicevi.co.yu je upravo takv sajt, koji predstavlja svojevrsnu "enciklopediju" viceva na internetu. Na ovom veselo dizajniranom sajtu možete čitati viceve iz nekoliko kategorija. Pa tako ima viceva o plavušama, policajcima, Perici, crni humor, kompjuterski... ukupno ima 17 kategorija. Među njima su i najnoviji, kao i kategorija u kojoj su najbolji vicevi. Broj viceva na sajtu je impoznatan. Svaki pročitani vic možete da ocenite sa ocenom od 1-5. Vicevi se kasnije rangiraju po ocenama, tako da se kasnije po broju glasova i prosečnoj oceni formira kategorija najboljih viceva. Svakog dana na sajtu se pojavljuje i vic dana. Onaj ko poseduje web sajt pruža se mogućnost da na svoj sajt dodaju vic dana. Pored viceva tu je i deo tekstova koji takođe ima šaljivu sadržinu. U njemu se recimo nalaze 10 crnogorskih zapovesti, 101 razlog zašto je pivo bolje od žene i slični zanimljivi tekstovi (ili bolje reći teze). Moguće je i da se upišete na mail listu sajta Vicevi.co.yu, i tako da četiri puta mesečno primate najnovije viceve. Broj viceva se svakodnevno uvećava, a uvećanju broja viceva na ovom sajtu možete doprineti i vi. Naime moguće je poslati neki svoj vic, a ako zadovoljava kriterijume tvoraca sajta i on će se pojaviti u kolekciji viceva. Ako ste neraspoloženi, ili samo želite da saznate još neki dobar vic, sajt Vicevi.co.yu je pravo mesto za vas. Nemoj te se plašiti ostao je i jedan vic za kraj. Neću dirati plavušice, ne treba nam više crnog humora nego što ga ima na ulicama, nego da završimo kako smo i počeli - jednim "kompjuterskim" vicom. Samo da se unapred izvinim gospodinu Gejtsu, nije mu lako sud je podelio Microsoft, a još se i sada šalimo na njegov račun. Posle prve bračne noći, kaže žena Bilu Gejtsu: Sad znam zašto ti se firma zove MICROSOFT.

back to top

HardOCP

http://www.hardocp.com



Momci koji rade ovaj sajt su entuzijasti, i stvarno rade iz ljubavi. Zato je atmosfera nekako opuštena. Sve na sajtu ima dozu neozbiljnosti, ali upravo to daje posebnu draž ovom sajtu. Znači ovde nećete naći na neke suvoparne tekstove pune stručnih izraza, već su to kratki tekstovi koji vam pružaju najvažnije informacije. Jedini problemčić za posetioce sajta koji ne žive u Americi može biti dosta slenga, pa je moguće da neke reči ne razumete. Ipak i sa najosnovnijim znanjem engleskog ćete se snaći. Centralno mesto na glavnoj strani HardOCP-a zauzimaju vesti koje se svakodnevno ažuriraju. Svagog dana ima zaista puno novih vesti, i dešava se da se nove vesti postavljaju i po 5-6 puta dnevno. Vesti su isključivo vezane za hardver, i bukvalno nema nijedne informacije vezane za igre. Često na HardOCP-u možete saznati neke novosti koje su vezane za hardver, ali nema ih na drugim sajtovima. Na vestima se poseban prostor daje slikama raznih nabudženih sistema. Prosto morate da vidite šta su ljudi sve u stanju da urade kako bi što bolje ohladili sistem i nasvirali svoj procesor ili grafičku na što veći takt. Pored toga što se detaljno možete informisati o novostima u hardverskoj industriji možete pročitati i razne tekstove koje su napisali momci koji održavaju ovaj sajt. Oni testiraju samo ploče, procesore, grafičke karte i sisteme za hlađenje ali to je u suštini ono što najviše zanima ljude. Tesktovi su zaista ok, sa dosta slika i grafikona performansi. Na HardOCP-u postoji i sekcija za download iz koje možete skinuti najnovije drajvere, ali i korisne programe kojima ćete iz vaše mašine izvući maksimalne performanse. Postoji i deo sa linkovima ka sajtovima koji imaju sličnu sadržinu kao HardOCP. Naravno i ovde su nezaobilazni forumi u kojima možete naći rešenja za neke hardverske probleme. HardOCP je zaista odličan sajt koji morate posetiti. Ako vas zanima overklok ili hardver uopšte ovaj sajt je definitivno pravo mesto za vas i toplo vam ga preporučujemo.

back to top

NASA

http://www.nasa.gov

Na ovoj prezentaciji se možete upoznati sa kompletnim radom NASA-e, pogledati brojne fotografije sa ekspedicija u svemiru. Sajt je podeljen na nekoliko delova. Jedan deo je posvećen nauci, odnosno istraživanjima. Tu ćete se upoznati sa tehnologijom koju NASA koristi u izradi letelica i opreme koja se koristi u svemiru. Ovde možete naći sve do sada poznate podatke o planeti Zemlji, jer da bi se istraživale druge planete prvo treba dobro poznavati svoju. Ono sto posetioce ovog sajta više zanima su podaci o svemiru. Ovaj sajt zaista može da posluži kao neka enciklopedija za upoznavanje sa vasionom. Sve je tu, od svih mogućih podataka o nebeskim telima, pa do njihovih slika iz spejs šatlova i teleskopa. Tu su i vesti o otkrivanju novih zvezda, kometa... Poseban kuriozitet predstavlja lista gradova sa koje možete videti kada će se u bilo kom gradu na svetu golim okom videti određeno nebesko telo. Možete se upoznati sa svim misijama koje je NASA izvršila, ili koje su tek u planu. Takođe postoji i prikaz svih letelica koje NASA koristi. Ovo je samo mali deo svega onoga što možete pronaći u ovom delu sajta, a količina informacija je zaista neverovatna. Drugi deo sajta posvećen je informacijama o samoj NASa-i. Tu možete pročitati istoriju NASA-e, najnovije informacije, videti koja su sve slobodna radna mesta (uh, sigurno je lepo raditi tamo). Možete pogledati kompletan raspored lansiranja svemirskih brodova, a možete i direktno gledati prenos nekog lansiranja. Treći deo sajta predstavljaju popularne teme, nešto što će sigurno biti zanimljivo svakome. Tu spadaju recimo upoznavanje sa novom misijom, zatim opisivanje svemirskog leta... istorija žena astronauta. Zanimljivo je da je deo sajta posvećen deci. Kroz njega će se deca dosta lako upoznati (a verovatno i zainteresovati) za svemir. Za one koje svemir bar malo intrigira ovo je pravo mesto da reše sve svoje dileme. Saznaćete mnogo novih podataka, a poseta ovom sajtu će vam sigurno biti zabavna i naćićete nešto za sebe.

back to top

MP3Now

http://www.mp3now.com

Sajt www.mp3now.com je jedna od najposećenijih svetskih muzičkih lokacija na Internetu. Na njemu se može pronaći gotovo sve što je vezano za svet mp3 muzike.

Ukoliko ste početnik - mozete da krenete od vodiča za početnike i dobijete uputstva kako pronaći, preuzeti, slušati, ili čak praviti mp3 fajlove.

Ovde možete pronaći 30 najboljih svetskih mašina za pretraživanje mp3 muzike i glasati za vašu omiljenu. Samo pretraživanje je moguće po kriterijumu naziva izvođača ili pesme.

Postoji mogućnost i pronalaženja tekstova neke od vaših omiljenih pesama, uz pomoć nekog od 16 najboljih sajtova vezanih za tu tematiku.

Ukoliko želite tematski pregled, opcija za preuzimanje daje širok dijapazon smernica od alternativne muzike, elektronske, roka, džeza, sve do audio knjiga i dečijih pesama.

Sve je to sjajno, ali šta ako vi nemate softver da biste slusali mp3 fajlove? To vam neće predstavljati problem, jer se sa sajta mp3now mozete preuzeti najnovije mp3 plejere, uređaje za kodiranje i dekodiranje, CD ripere, skinove....

Nije zaboravljen ni hardver - ako ste zaljubljenik u tehniku, možete pogledati najnovije prezentacije portabl mp3 plejera.

Sve relevantne informacije se nalaze u mp3 info - tu možete pronaći šta je mp3 fajl, objašnjenja o audio kompresiji i kvalitetu zvuka, tehničku podršku, dileme da li je mp3 legalan, kako prebaciti zvuk sa mp3 na CD i obrnuto....

Za one koji imaju prepun hard disk mp3 fajlova i želju da stupe u kontakt sa drugim ljubiteljima muzike, tu su mp3 newsgroup-a i mp3 chat, kao i nekolicina top-lista.

Na sajtu postoji i poseban deo gde mozete da reklamirate sopstvena mp3 dela, što je zanimljivo gledaocima koji se bave komponovanjem muzike.

Bez obzira na to koji je vaš nivo poznavanja i zainteresovanosti u digitalnu muziku, na sajtu mp3now ćete sigurno zadovoljiti vaše zahteve i pronaći ono što tražite, pogledajte - jer ovaj sajt zaslužuje da se poseti.

back to top

Student

http://www.student.com

Sajt student.com je nezavisni sajt sa originalnim dnevnim sadržajem koji pokriva sve aspekte studentskog života. Visokom kvalitetu ovog sajta doprinose relevantne, zanimljive i proverene informacije.

U novostima se može pogledati članak o očekivanju sve veće zastupljenosti online časova korišćenjem Internet tehnologije, nasuprot sadašnjem konvencionalnom načinu predavanja.

Sledeći slogan "U zdravom telu zdrav duh", na sajtu se dosta prostora posvećuje sportskom, kao i kulturnom životu i događanjima.

Pored sportskih članaka o košarci, fudbalu, odbojci i tenisu, možete otkriti i da Madona i grupa Beastie Boys praktikuju jogu.

Najnoviji muzički projekat rep grupe Wu-Tang Clan može se pronaći na stranicama o muzici. Tu se može pročitati u članku o alternativnom bendu Nine Inch Nails (muzika u Quake I), koji se posle pet godina se pojavljuje u javnosti sa novim albumom.

Na sajtu postoje i zanimljivi članci o putovanjima, egzotičnim destinacijama, kulturnim baštinama koje su uvek privlačne - poput Perua.

U diskusijama možete da razmenite mišljenje sa vašim kolegama, o brojnim pitanjima, koja nisu vezana samo za studentski život.

Sajt student.com nije namenjen samo sadašnjoj i budućoj studentskoj populaciji, već su tu za svakog zanimljivi sadržaji iz sveta muzike, filma, sporta i drugih oblasti. Sve sto je novo ili što tek treba da se pojavi u svetu kulture i zabave, bilo da su u pitanju novi filmovi, muzička izdanja, knjige ili video igre može se videti na ovom sajtu. Sajt student.com vam sigurno obezbeđuje ugodno i prijatno ispunjeno vreme sa korisnim, interesantnim i svežim informacijama.

back to top

HitBOX

http://www.hitbox.com

HitBox je najveća zajednica nezavisnih sajtova na Internetu, koja obuhvata preko 300 hiljada sajtova širom sveta, koji imaju više od 50 miliona posetilaca dnevno. Da li je ova masovna posećenost opravdana...

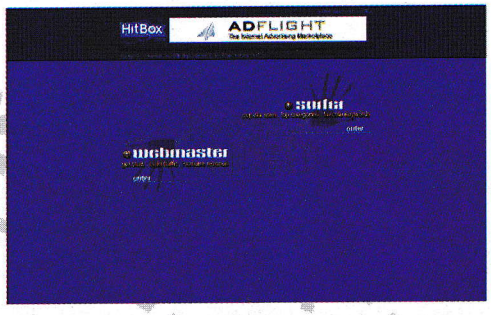
Ono što prvenstveno privlači pažnju je Top lista 100 najposećenijih svetskih sajtova. Sajtovi su rangirani po grupama od po 10 najposećenijih, uz sasvim kratke informacije o njihovom sadržaju. Pored adrese, to su: kratak opis sajta, zastava zemlje, kategorija sadržaja i naravno broj posetilaca.

Ukoliko vam se ne surfuje po najposećenijim sajtovima sveta, HitBox vam nudi mogućnost da zaplovite do bilo kog dela Zemaljske kugle. To možete učiniti preko opcije International. Vaše je da kliknete na neku destinaciju na mapi i ponudiće vam se spisak zemalja tog regiona.

Žalite se da nemate dovoljno vremena da tražite i pročitate par članaka o nekoj zanimljivoj temi? Izbor umesto vas napravio je cyber pisac Tony D'Aguanno. On nedeljno bira najzanimljiviji sajt po jednoj od 16 kategorija.

Pretraživanje sajtova je olakšano njihovom klasifikacijom u 16 kategorija. Svaka od njih sadrži po još nekoliko, a u okviru njih su hiljade i hiljade sajtova. Pa, prijatno surfovanje - i ko zna gde ćete stići.

HitBOX je podjednako zanimljiva i korisna adresa i za surfere i webmastere. Prvi mogu da vide mnoštvo najposećenijih i najzanimljivijih sajtova sveta, a drugi da besplatno preuzmu najsvestraniju alatku za analiziranje Web sajtova i brojač pristupa. Ova tehnologija moze povećati kvalitet i kvantitet posećenosti vašeg sajta.



Bez obzira da li ste surfer ili webmaster - jedno je sigurno: uz HitBOX ćete korisno provesti vreme na Internetu.

back to top

4Anything

http://www.4anything.com

Sajt 4anything.com je web portal, jedan od sve zastupljenijih vidova organizovanja različitih sadržaja na Internetu. Ovaj sajt privlači preko 3 miliona posetilaca svakog meseca. 4anything obuhvata preko 2500 sajtova samo u osnovnim kategorizacijama i geografskim lokacijama. Osim toga, sadrži preko hiljadu imena domena koji u imenu sadrze "4". Tako, na primer, tu spadaju: 4arts, 4news, 4computing, 4wine, 4football, 4yellowpages.

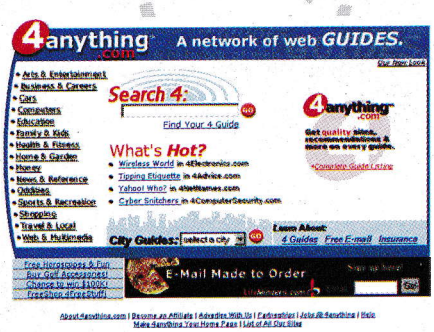
4anything nudi pažljivo odabrane sajtove u 14 kategorija. Izborom npr. kompjutera dobijamo najbolje sajtove na temu kompjutera po izboru Web urednika. Ovde možete pronaci sve ono sto Vas zanima, a vezano je za preko pedeset oblasti: od softvera, skrinsejvera, preko virusa, muzičkih fajlova, igara, do hardvera, desktop publishinga i različitih programskih jezika.

4anything po pitanju sporta nudi veliki broj tema. Tu su sajtovi o fudbalu, košarci, auto i moto trkama; oni nešto mlađi gledaoci mogu pronaći sadržaje o rolerima, skejtu, ronjenju, kao i ekstremnim sportovima poput paraglajdinga i snouborda.

Ni zabava nije zapostavljena. Možete pogledati izbor kvalitetnih sajtova o muzici, filmovima, televiziji, stripovima, animacijama, humoru. Moguće je pronaći i elektronske adrese fan klubova Vaših omiljenih zvezda - pa im pišite.

4anything nudi i sjajne, korisne informacije o putovanjima, udarnim svetskim novostima, automobilima, zdravlju i rekreaciji, porodici i još mnogo čemu.

4anything ima potpuno drugačiji pristup pretrazivanju Interneta, nudeći najbolje online sadržaje. Vaša individualnost dolazi do punog izražaja kroz Vašu e-mail adresu koja je kratka i koja se lako pamti. Za razliku od pretraživača kao sto su Yahoo i AltaVista, 4anything nudi mnogu precizniju i detaljniju selekciju odabrane teme. Popularnost ovog sajta to i potvrđuje - 4anything doseže do milionske internacionalne zajednice, a ipak uspeva da u potpunosti zadovolji specifične pojedinačne potrebe i zahteve.



back to top

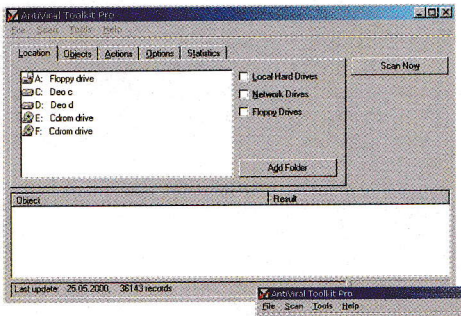
TEHNICOM
COMPUTERS & COMMUNICATIONS
369 14 66

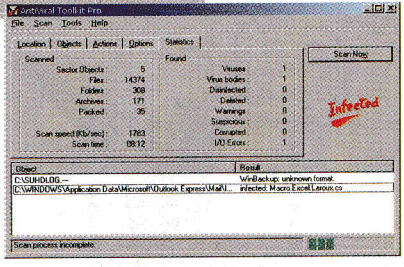
TEHNICOM Design 5/2000

Malo o virusima, trojancima i ostaloj gamadi

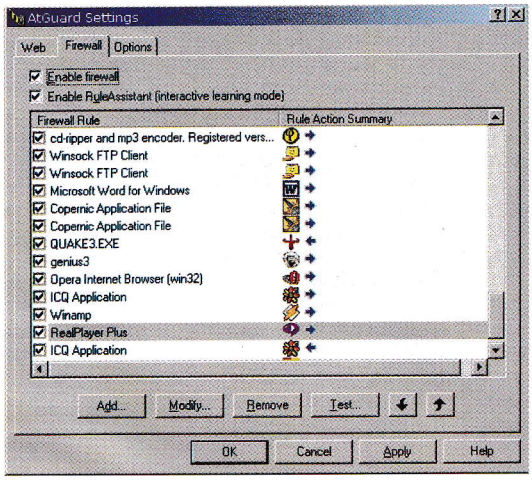
Praktično svako ko je čuo za kompjuter čuo je i za virus. Ako potpunog laika za računare pitate nešto iz "naše struke" on će sigurno pomenuti viruse. Nažalost virusi su programi koji uglavnom pričinjavaju štetu. Sa razvojem interneta i računarstva uopšte razvijaju se i virusi. U poslednje vreme je sve više i više virusa, trojanci su dostigli neviđenu popularnost... Pošto je dosta naših čitalaca u poslednjih nekoliko meseci imalo problema baš sa virusima i trojancima, rešili smo da se i njima pozabavimo i koliko toliko vam pomognemo da se zaštitite.

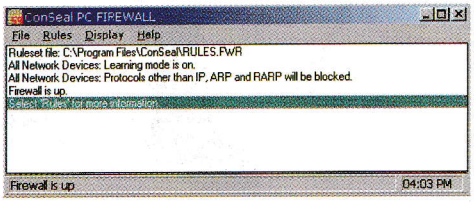
Virusi, virusi, virusi, a šta su ustvari virusi? Najednostvanije rečeno to su programi čije izvršavanje izaziva štetu na vašem računaru. Virusi su dosta kratki. Ovo omogućava da se pratično neprimetno ubace u neki drugi fajl (tipa setup.exe). Tako korisnik pokretajuci određeni (zaraženi) program ustvari pokreće i virus. Kada je pokrenut virus sam sebe najčešće iskopira na druge fajlove. To su uglavnom oni sa .exe ili .com ekstenzijom, ali mogu biti i drugi. Tako je vaš računar u potpunosti inficiran virusom. Pitanje je samo kada će ta zaraza dati neke posledice. Većina virusa se startuje u određeno vreme, to moze biti neki datum ili recimo tačno u podne, sve zavisi kako ga tvorac konfiguriše. Takodje tvorac određuje šta će virus raditi. To mogu biti samo neke bezazlene poruke, možda pištanje pc speaker-a, ali može doći i do ozbiljnih posledica. To su recimo formatiranje hard diska ili brisanja svih fajlova sa određenom ekstenzijom. Dobro je poznati i CIH (černobil) virus koji briše BIOS vaše matične ploče. Ovo je sve uglavnom bilo vezano za DOS viruse. Ali nastankom Windowsa otvorila se nova Meka za viruse i oni su počeli da se umnožavaju astronomskom brzinom. Vremenom virusi sve više mutiraju i predstavljaju sve veću opasnost najviše zahvaljujući razvoju interneta. Sada postoji zaista mnogo vrsta virusa koji prete svakom korisniku računara. Poslednjih godina razvili su se virusi čije delovanje je usko vezano za internet. To su trojanci i internet crvi, a ne treba zaboraviti ni "zlobne" ActiveX skripte. Doduše delovanje trojanaca nije isto kao delovanje gore opisanih DOS virusa, ali većina ljudi smatra trojance virusima. Takodje paralelno sa razvitkom ovih "internet virusa" veoma su se razvili i Macro virusi, koji se šire pomoću Microsoft Officea. I dok su stari DOS virusi imali za cilj da vam pobrišu fajlove ili samo se našale sa vama, internet virusi imaju cilj da od vas otmu podatke i (vaše šifre za pristup internetu, podatke o tome po kojim sajtovima surfujete, jednostavno da prate vaš celokupan saobraćaj na internetu) ostvare neki vid kontrole nad vašim računarem. Doduše ima i internet virusa koji su napravljeni samo da pobrišu određene fajlove. Trojanci imaju za cilj da se neprimećeno "usele" na vaš hard disk i omoguće napadaču da kontroliše vaš računar. Trojanci u stvari i nisu virusi već pravi programi koji se sastoje iz dva dela: klijenta i servera. Klijent kontroliše sam napadač, dok je server namenjen žrtvi. Veličina servera varira, ali najnoviji trojanci imaju servere velicine nekoliko desetina kilobajta. To su .exe fajlovi koji su na prvi pogled isti kao i ostali, nekada se server nalazi i u fajlu setup.exe. Ako startujete fajl koji je ustvari trojanac napadač će pomoću klijenta moći da upravlja vašim računarom. Cilj napadača je uglavnom da pokupi vaše internet šifre i kasnije troši vaše internet vreme. Pomenuli smo i internet crve, oni u suštini ne prave neku preveliku štetu, oni vas samo zaraze i u svaki mail koji šaljete ubacuju sebe. Tako vi samo predstavljate kariku u lancu zaraze. Najveće pitanje je kako se zaštititi. Prvo što vam treba je dobar antivirus. Jedan od trenutno najboljih je Anti-Viral Toolkit Pro (poznatiji kao AVP). On ima odličan sistem skeniranja fajlova, baza je jako velika, a i sam instalacioni fajl nije prevelik (oko 4Mb). AVP možete naći na adresi www.avp.com, a ova adresa je korisna zato što na njoj možete naći i veliku enciklopediju virusa. Dugo je Norton Antivirus smatran za jedan od najboljih antivirus programa, ali je u poslednje vreme on izgubio u trci sa konkurentima. Dalje potreban vam je firewall (vatreni zid), čija je funkcija da kontroliše vaš saobraćaj sa ostatkom mreže (interneta). Vi odabirate kojim programima je omogućena komunikacija, a ako napadač pokušava da vam "upadne" u računar firewall će ga sprečiti u tome. Najbolji firewall programi su Zone Alarm (www.zonealarm.com), zatim Conseal PC Firewall (www.signal9.com) i AtGuard. Ovde se misli na AtGuard do verije 3.22, jer su dalje verzije pravljene pod okriljem symantech-a i od malog programčića od 1.5Mb nastao je paket od 40-tak Mb. Pored programa trebate da uložite i dosta opreza kako bi bili što sigurniji. Antivirusom bi svoji diskove trebali da skenirate jednom nedeljno (ili jednom u dve nedelje). Tako ćete biti sigurni da niste zaraženi. Od izuzetne važnosti je da skinete update baze virusa bar jednom mesečno, jer svakim danom se pojavljuju novi virusi a vaš antivirus program ne može pronaći neki virus koji nije u njegovoj bazi. Takođe svaki program koji skinete sa interneta **OBAVEZNO** proverite antivirus programom, i tek kada se uverite da nije zaražen startujte fajl. Ako vam neko nepoznat šalje neki fajl putem maila, mail odmah izbrišite, jer je najverovatnije zaražen. Isto važi i za icq, nemojte primati fajlove od nepoznatih osoba. Kada svoju opreznost podignete na ovaj nivo daleko teže će doći do zaraze. Kao što smo rekli firewall dopušta ili odbija mrežni saobraćaj u zavisnosti kako ga konfigurišete. Kod konfigurisanja treba biti pažljiv, a kada se sve koristi kako treba onda praktično neće biti nikakvih problema. Saobraćaj dopuštajte samo onim programima koje vi koristite, a ako neki nepoznati program pokuša komunikaciju sa vašim računarom vi odbijate tu komunikaciju. Ipak i kada imate antivirus sa najnovijom bazom i dobro konfigurisani firewall vi niste potpuno bezbedni, ali je mogućnost da se zarazite nekim virusom ili trojancem je neuporedivo manja. U poslednje vreme je dosta korisnika interneta misteriozno ostalo bez svojih internet sati. Zato je važno da poštujete sva pravila i što bolje se zaštitite kako i vi ne bi postali žrtve. Nije zgoreg ni da jednom u mesecu promenite svoje šifre. Što češće to radite bićete sigurniji da niko osim vas nema vašu šifru za internet. Već smo napomenuli, ali nije zgoreg ponovo. Budite izuzetno pažljivi kada čitate e-mail. Fajlove otvarajte samo ako su stižu od nekog poznatog (ali i tada ih proverite antivirus programom). Crv "I love you" (ljubavni virus) koji je kao kuga zarazio svet i izazvao štetu veću od 20 milona dolara. Njega su kasnije nasledili mnogi klonovi, što je sasvim uobičajno za neke viruse koji su postali uspešni. Zašto je on opasan (pored toga što uništava sve slike koje imate na hard disku)? Ako ste zaraženi ovim virusom on šalje sam sebe na svaku adresu u vašem addressbooku. Vaš prijatelj dobija poštu i otvara poštu, a ono... Zato je važno da sve fajlove koje primite uvek skenirate.





To bi bilo otprilike sve za ovaj mali čas o zaštiti od virusa i trojanaca. Ako imate nekih problema sa virusima, postavite pitanje na THe GaMer forumu (www.gamer.co.yu pa izaberite forum) a neko od učesnika će pokušati da vam pomogne. Ako vas ova tema bude interesovala u narednim brojevima biće još tekstova koji će vam pomoći da se što bolje zaštitite.





GameMaster Kutak

Pričam ti priču

Priča je ključni element svakog FRP-a. Budući da je svaki session zapravo odvijanje jednog dela priče jasno je otkuda joj tako bitno mesto u FRP-u. Mnogi GMovi ne obraćaju dovoljno pažnje na priču, ne shvatajući da su igrači upravo tu zbog doživljaja koji priča donosi. To je mogućnost za njihove likove da se istaknu ili da nešto prožive. Svaka priča mora da ima uvod, sredinu i kraj, odnosno zaplet, peripetiju i rasplet i svaki deo mora biti do kraja razrađen i pripremljen. Da je samo do ovoga, FRP se ne bi razlikovao od književnosti, odnosno pripovedanja. U FRPu priča mora da poseduje još nešto. Motiv! Likovi moraju imati razloga da učestvuju u priči, inače ih ona neće stimulisati da igraju dalje. Postoje dve vrste motiva, početni motiv ili "hook" i unutrašnji motiv ili "drive". Dakle da bi igrači pristali da budu deo priče mora ih nešto zainteresovati (tu je najvažniji zaplet), kada se već uvuku u priču moraju imati želju i poriv da je isteraju do kraja (tu je najvažnija peripetija).

Za razliku od filma ili knjige, za sam rasplet su zaslužni i učesnici priče, tj. igrači. Rasplet je možda jedan od najdelikatnijih delova priče, zbog toga što mora da ispuni tri važna uslova. Prvi, mora da prati zaplet i peripetiju i da isprati njihovu žestinu, te da zaista predstavlja završetak, tako da igrači imaju utisak da su nešto uradili (ako su već preživeli do kraja). Drugi, mora da donese nagradu igraču. Nagrađivanje će biti posebna tema, ali moram da vas upozorim da je odabir nagrada veoma delikatan posao. Nije sramota za GMa da se okvirno, unapred dogovori sa igračima oko nagrade. Dobar trik je da prilikom kreiranja lika (ili još bolje posle svakog sessiona) podelite upitnik igračima, a jedno od pitanja da bude u vezi nagrade koju bi voleli da dobiju. Treći i najvažniji uslov je da završetak uvek ima trag novog početka. Najlepše je kada družina ima razloga da nastavi svoje postojanje i posle prve kampanje. Nemojte se truditi da po svaku cenu održavate družinu u životu, niti da podmećete jeftine rasplete (tipa; "Zver koju ste upravo ubili imala je tri sina..." i tome sl.) koji nude mogućnost nastavljanja do u nedogled.

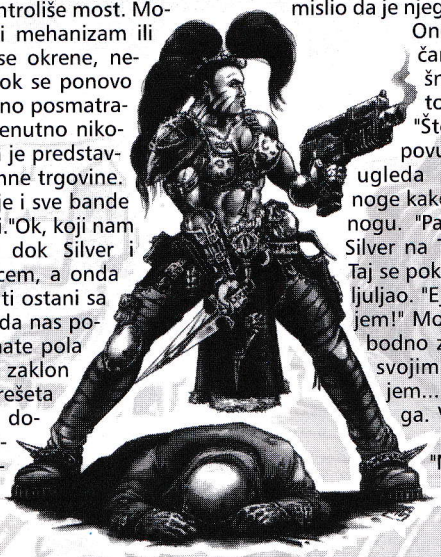
Sve ovo zvuči lepo i jednostavno, ali nije lako! Mnogi GMovi upravo imaju problema sa zapletom, kako inspirisati igrače, kako napraviti logičan a zanimljiv uvod u priču. Sledeći problem je održati zaplet i rasplamsati ga u pravu peripetiju. Kako se se odnositi spram priče u veoma dinamičnom okruženju koje stvara FRP i koji čine igrači i njihov uticaj na stvari. Kako održati svežinu i kako sve ovo smisliti ponovo i ponovo i ponovo. Odgovor je - metod. Oslanjanje na inventivnost, talenat i inspiraciju je lepo i sigurno ćete imati nadahnutu kampanju. Već za sledeću, niko vam ne može garantovati da će biti isto toliko dobra. Zato morate puno raditi, i to metodično i strpljivo, sledeći neke principe. Dakle, pridržavanje šeme uvod-sredina-kraj je samo početak. Napravite kostur cele priče. Taj kostur može biti i jedna rečenica. Počnite od nje i proširujte dok se ne napravi nešto malo više, oslonite se na svet i na likove. Mnoge lepe priče mogu doći iz ličnih priča igrača ili iz postavke sveta. Kada dobijete nekakav sklop kampanje i imate grube skice uvoda, sredine i kraja, odredite tzv. nivo uvida. Naime, svaka priča ima svoja dva lica. Jedno je Vidljivi deo a drugi je Stvarni deo. Vidljivi deo je poznat igračima i oni na osnovu njega zaključuju i delaju. Stvarni deo je ono što oni ne znaju ili ne moraju da znaju. Budite oprezni i stalno se trudite da igrači postepeno osvajaju Stvarni deo priče. Momenti za proširenje vidika priče su kadgod igrači susretnu nekog NPCja koji zna više od njih. Takodje držite vaš Stvarni deo priče uvek većim i dubljim od Vidljivog. Koliko god da su igrači moćni, uvek mora da se nešto plete u pozadini. U suprotnom, igrači postaju sveznajući bogovi i veoma je teško oduzeti im uvid jednom kada ga osvoje. Za svaki deo kostura priče imajte beleške o Vidljivom i Stvarnom delu priče. Tako ćete lakše upravljati sessionima. Razne tehnike i alatke su vam na raspolaganju za otkrivanje i prikrivanje priče te za konkretno vođenje radnje kroz session. O tome će biti reči drugi put, ali da znate da monotonija i šablon ubijaju igru. Vodite računa o motivu. Veoma su važni "hooks", tj.kako upecati igrača na vašu priču. Najjeftiniji i najefikasniji metod je da učinite priču ličnom. Obratite pažnju! Šta znači lično i šta su prioriteti, razlikuje se od lika do lika i od igrača do igrača. Za nekoga je poziv sirotih seljaka da im odbranite selo od razbojnika dovoljan motiv, a za nekoga ni kidnapovanje rođene majke nije prioritet. Nemojte se stideti da ubacujete "svežu frku". Naime uvek treba imati spremne elemente koji će iznova pokrenuti igrače na akciju. Kada ste to sve lepo pripremili, ostaje vam kozmetika. Dodavanje detalja, razrada toka priče, eventualnih račvanja u priči, zaobilaznih puteva, bitnih likova i lokacija. Uz malo sreće i mnogo muke, dobili ste lepu i stabilnu kampanju koju možete da vodite uvek i bilo kome, bez straha da će vas inspiracija izdati u ključnom trenutku. Naravno, nikada ne treba sebe shvatiti previše ozbiljno, pa budite slobodni da u toku sessiona ako treba, sve promenite, i dopustite da vas povuče mašta. Tako će kampanja biti zanimljiva i za GMa a i za igrače. Sve to zvuči lepo, reći će neko, ali kako sve to uraditi? Kako dobiti inspiraciju, ideje, kako sve to uklopiti? Ah, da! Pa, mogu vam reći samo jedno - strpljenja. Svaka kampanja i priča sastoje se iz mnoštva detalja. Počnite od njih. Jedan moj prijatelj GM zamisli scenu, fleš, kao filmsku sekvencu. Onda gradi oko nje. Skupljajte vredno sve te sitne detalje i samo ih beležite. Zlikovci? Još jedan zahvalan element. Kad god imate ideju zabeležite, napravite najopakijeg najokrutnijeg lika, poslužite se primerima iz života (bivša devojka, profesor matematike). Heroji? U slobodno vreme skicirajte ili napravite lik nekog super ultra baje, uvek treba neko da postoji da izvlači igrače iz bule. Jednostavno gomilajte detalje, sličice lepih predela, ideje za magične predmete. Jedna kampanja je bila sagrađena na osnovu teksta jedne pesme. Posegnite za svime što može da vam pomogne. Kao i uvek, nemojte se stideti da kradete ideje. Preraditi već postojeću dobru ideju nije sramota. Uvek težite ka izvrtanju klišea i poznatih stvari. Jedan GM, mesecima je vodio cyberpunk avanturu po inspiraciji X-files serijala. Veštim izmenama osnovne ideje stvorio je priču koju smo jednostavno gutali a nije nam palo na pamet da je ideja pozajmljena. Potražite materijal na mreži! Www.rondaksportal.com i www.guildcompanion.com nude vam bogate biblioteke materijala između ostalog tzv. Netbook of Plots, tj. spisak instant zapleta. Zapamtite ako vam nije zabavno da pravite priču, neće biti igračima zabavno da je igraju!

- Vodite računa o motivu. Veoma je važno 'upecati' igrača na vašu priču!

GameMaster Kutak

Mostarina

Pug je povukao poslednji dugi dim svoje cigare, nakašljao se i bacio opušak u reku Đubaru koja je curela tri sprata niže. "Ovo me ubija! Čim zauzmemo ovaj put, pre ćemo doći do para da konačno kupim pravi duvan. ". Tri nova lica pojaviše se na tornju. "Tamo je!" zarežao je Pug "Gledam je već tri dana i nije mi jasno kako se kontroliše most. Mora da je neki automatski mehanizam ili daljinska kontrola. Kad se okrene, nemoguće je sići s njega dok se ponovo ne okrene" Banda je pomno posmatrala pokretni most. Iako trenutno nikoga nije bilo na mostu, on je predstavljao žilu kucavicu podzemne trgovine. Ko je držao most, držao je i sve bande u šaci. Marko se javio prvi."Ok, koji nam je plan Šefe?","Čekamo dok Silver i momci ne dođu sa čamcem, a onda mi idemo na most. Tico, ti ostani sa druge strane i spremi se da nas pokrivaš! Kad Tico vikne imate pola sekunde da se bacite u zaklon pre nego što počne da rešeta sa mašingevercem. Kad dođemo na sred mosta pridružuje nam se Tico, i držimo most dok momci ne pređu reku čamcem i obezbede nam pozadinu. Pitanja?" Tico prebaci svoj teški mitraljez preko ramena."Ok, polazimo!". Silver i Taj su čuvali stražu dok su Robi i Dug veslali. Matica reke je bila jaka, a banditi baš i nisu imali vremena da vežbaju rečne veštine. "Ajde, veslajte, Pug je dao znak da kreću ka mostu, trebaće nam ceo dan ako tako zabušavate!" Kad je Robi zaurlao i ubrzao veslanje, Silver je pomislio da je njegov podstrek uspeo.



Onda je shvatio da čamac ide u pogrešnom pravcu. "Ej gde to veslate!" Robi kriknu "Što dalje od ONOGA!" i povukao još jače. Silver ugleda ogromne dlakave noge kako niču iz reke. Mnogo nogu. "Pauk! Rečni pauk!" zaurla Silver na Taja "Upucaj prokletinju!" Taj se pokrenu ali čamac se opasno ljuljao. "Ej, prestanite s tim veslanjem!" Momci staše i čamac je slobodno zaplutao. Taj je nanišanio svojim plazma pištoljem...i...pzzz! "Yo! Kokno sam ga. Veslanje se nastavilo i čamac se upravio ka mostu. "Ne, ne veslajte ka pauku!" viknu Silver! "A šta je sa mostom!","Ma samo časak, oči pauka vrede bogatstvo!","Nemoj da zaseremo, Pug nas čeka, ako se nešto desi ti si kriv", "Ma ne brini ništa", reče Silver dok je spremao nož. Pug se krio iza stubova mosta. Udar pregrejanog vazduha i plazme umalo mu nije otkinuo glavu kada je malopre provirio iza stuba. Gde su momci? U to se začulo jedno klang praćeno zujanjem. Pug je tačno znao o čemu se radi. "Dođavola! Drž'te se dobro, idemo u vožnju!" Most se okrenuo za devedest stepeni i zaustavio. Veza sa obalom je prekinuta a bok Pugovih bandita bio je otkriven. Počela je žestoka vatra sa druge obale. "Ma GDE su ti momci!?"...

Necromunda priča

Zverinjak

NAZIV: Fetid Horror (Foetidus Horor)

UČESTALOST: veoma retki BROJ: pojavljuju se pojedinačno

NIVO: 4 lvl Ad&D, 10 lvl Rolemaster

VELIČINA: M (170cm)

BRZINA: srednja (15m/rnd)

NAPAD: THAC0 12, Damage D3, D3 (kandže), tj. 2xOB 80, Claw,(Rolemaster) Specijalni napad: teror.

Svako ko ugleda Horora mora da prodje WIS (AD&D) tj. SD (Rolemaster) check. Ukoliko izdrži, može da nastavi da se bori/funkcioniše ali sa -1 (-10 Rolemaster). Ukoliko ne izdrži, pada na zemlju, jecajući, cvili i kopa oči, lice i nozdrve dok postepeno zapada u katatoničnu komu. ODBRANA: AC 6 (AD&D), AT(DB) 10(20). Specijalna: pored aure terora koju širi oko sebe (200m) horora ne oštećuju obična oružja (prolaze kroz njega). Potrebno je povrediti ga nekim svetim ili magičnim oružjem ili svetom vodicom. Za potrebe magija tretirajte ovo čudovište kao class III undead (Rolemaster), odnosno kao Wight (AD&D)

EKOLOGIJA: Ova vrsta nemrtvih spada u tzv. prirodne nemrtve. Naime, ovu vrstu horora nije moguće prizvati magijom niti ritualom, već nastaju 'prirodno'. Obično naseljavaju pustinje ili druge nenaseljene predele. Nastaju kada neki naročito opak čovek umre od posledica trovanja ili korozivnog dejstva neke supstance, to može čak biti i neka bolest koja izaziva raspad tkiva (kuga, lepra). Dakle kada pod naročito gadnim okolnostima umre neko za čiju smrt se vezuje neka forma raspadanja, postoji mogućnost da nastane Fetid Horror. Sveštenici često koriste primer ovog horora da nauče decu neophodnosti higijene. Kaže se da je božja kazna za njihovu opačinu i prljavštinu da večito trule i bivaju u mukama otrova od kojih su patili za života. Karleus Visoki Sveštenik uočio je razliku izmedju boje pigmenta truleži raznih horora i razlikuje one koji su se razboleli (bolesno-zelena boja), od onih koji su se otrovali (od žućkaste do oker varijante) i onih koji su istruleli od uticaja zlih magija (blago ljubičasta do jarko rozikastih varijanti). Horori su aktivni samo u suton i u zoru.

survival guide

Kako preživeti, kako se snaći pitanja su koja more sve igrače. Evo kratke škole preživljavanja koja počinje sa spiskom najpotrebnije opreme. To su sitnice koje često zaboravimo da ponesemo i nikad se ne zna kad će zatrebati.

ZAVOJI- su preko potrebni. Uvek se neko povredi!

KREDA - sprečava da se izgubite u tamnici ili lavirintu!

PAJSER - zašto da lomite mačeve? Uvek pri ruci imajte pajser za razvaljivanje vrata i kovčega.

TRAKE - ili kratki konopci ili kožne trake za vezivanje stvari da ne bi morali da skraćujete preko potrebno uže.

SVETLO - uvek imajte rezervno svetlo, baklju ili lampu!

ŽICA - parče tanke a jake žice veoma je zgodno za postavljanje priručnih zamki ili za vezivanje i obezbeđivanje stvari.

KRESIVO - vatra je moćan saveznik za osvetljenje, grejanje i uništavanje. Uvek imajte kremen, kresivo, šibice ili sl.

OGLEDALCE NA ŠTAPU - zvuči blesavo, ali verujte mi mnogo je efikasnije za gledanje iza ugla nego virkanje. UŽE - neka svako iz družine nosi makar jedno parče užeta. Neka to bude lako, svilenkasto uže a dobro dođe i kuka!

DRVENI KLINOVI - zgodni za blokiranje vrata!

STRELJAČKO NAORUŽANJE - uvek je zgodno nositi makar mali samostrel ili koplje ili bar nož. Neprijatelji koji vam se približavaju nerado će napasti družinu koja može da se brani sa distance.

LAŽNE TABLICE/ID - u cyberpunk igrama uvek je dobro imati makar kakve lažne podatke kojima možete da izbegnete raciji ili blokadi puta.

GADNE STVARI - poput bibera (protiv pasa), caltrops (šiljci koji prave 4-stranu piramidu i uvek jednim šiljkom u vis obezbeđuju da svako ko ih nagazi gadno prođe), otrov ili portabl zamke i sve drugo što može da vas spase!

PAPIR I OLOVKA - preko potrebni za razne namene!

sala na stranu

pismo meseca :)

Zorica Salijević, e-mail

Pratim vaš časopis odavno, i želela bih samo da vam uputim sve čestitke. Ako možete, ne bi bilo loše da opisujete nešto više "ženskih igara", mislim da bi to sasvim odgovaralo. Takodje, mislim da bi trebalo da ubacite i po koji poster u časopis.

Ne znam kako ovo da vam kažem (malo me je sramota) ali sam sa svojim prijateljicama odlučila da počnem da igram Quake. Prvo me je nagovorila drugarica koja je sada već poznati igrač Quakea kod nas (Dunja), ali kada sam videla da se i u Novom Sadu nalazi jedna veoma dobra igračica Quakea (Veca), znala sam da treba da počnem i ja da se igram, jer mi to pričinjava zadovoljstvo. Zato podržavam od sveg srca vašu novu Mutiplayer rubriku, i nadam se da ću i ja jednom dospeti na te stranice :) Puno poljubaca od Zorice Salijević

ODGOVOR: Sa takvim duhom i samopouzdanjem, i mi smo sigurni da ćeš dospeti na naše stranice :) Pozdrav čitavoj ekipi, Dunji, Veci, i naravno tebi od Gamera.

Š://gamer test/da li volite fudbal?

1. Prva igračka koju ste kao mali dobili bila je:
a) Transformers
b) Fudbalska lopta
c) To je, pa ovaj, vrlo delikatno pitanje, na koje...

2. Dotičnu igračku koristili ste za:
a) Otkrivanje pravog životnog puta i učestalo bavljenje sportom.
b) Igranje, ulepšavanje detinjstva.
c) Uh, još uvek se, ovaj, baš ne mogu setiti, sačekajte samo dok ne uspem...

3. Godine su prolazile, svako se polako opredeljivao oko svog hobija, a vi ste:
a) ...setio sam se! To je bila, ovaj, ne znam da li je, ovaj, ovo pravo mesto, a možda to nije bila baš prva...
b) Igrali, igrali i igrali fudbal. I to ne sa vršnjacima, već sa znatno starijima.
c) Zaboravili na transformerse, prešli na Lego kocke.

4. Konačno, došao je trenutak kupovine računara. Prva igra koja vas je privukla bila je:
a) Fifa, naravno. Igrao sam je sam, sa drustvom, tastaturom, mišem, džojstikom, danju, noću...
b) Isključivo Mechwarrior, neodoljivo me je podsećao na detinjstvo.
c) Pa ako mene pitate, ovaj, mislio sam da kažem, da ovaj, ne bih znao, ali ako baš moram...

5. Sada, kada je mnogo igara proletelo vašim diskom, svoj glas dajete:
a) Microsoftu, u želji da što brže izbaci novi Mech, ali u poslednje vreme i Fifa nije loša...
b) Ja ga dajem, ovaj mislim, daću ga, ako bude hteo da primi, a ako ne bude...
c) EA-Sportsu, naravno. Oduvek se znalo ko zna zanat, a ko ga ne zna. Zato, bez dvoumnjenja - EA.

6. Prošlo je još nekoliko godina. Postali ste stariji, bilo je sve manje vremena za igranje na kompjuteru. Ono malo vremena, koristili ste za igranje:
a) Fife 2004, 2003 kao i pomalo zaboravljenih izdanja iz 98. i 99. Sa kolegama, naravno.
b) Fudbala, najčešće. Ništa lepše od slobodnog popodneva uz Fifu, Ultimate Kežman Soccer 2004 itd.
c) Znate šta. Ovaj, malo sam prestao da mucam, iako, ovaj, ponekad... Manje pričam, više igram Fifu.

7. Tri najrazličitije duše vremenom su postale srodne. Postali su prijatelji, zarađivali su zajedno. Jedna stvar ih je povezala, a da vidimo zašto. Elem, kako postižete golove u Fifi:
a) Znam sve cake sa ivice šesnaesterca i odatle najčešće ciljam.
b) Često vršim pasove, kratke i dugačke, podjednako dobro, najbolje.
c) Moje taktika je defanzivna. Gol primim svake pete-šeste utakmice.

8. Tako su se ovakve tri ličnosti našle, svaka sa svojim vrlinama. Oformili su YU Fifa tim i prohujali Evropom. Živeli su lep život, vozili najbolja kola, imali najlepše žene. Nego, koja je vaš omiljena boja:
a) Crno-bela
b) Siva
c) Ovaj, zelena.

9. Ko će po vama osvojiti Euro 2000?
a) Francuska
b) Engleska
c) JU-GO-SLA-VIJA

10. Ko će poneti titulu igrača prvenstva:
a) G. Hadži
b) P. Mijatović
c) Z. Zidan

Čitav test, u stvari i nije test. On služi da pokaže, da svaki pojedinac, ma koliko mrzeo fudbal, ponekad dobije želju da se oproba, nakon čega obično postaje ljubitelj. Takođe, pravi test namenjen "poznavanju" fudbalskih simulacija nikako nije zahvalan za obradu. Zato na predstojećoj pauzi, igrajte Fifu ili neku drugu vama dragu simulaciju najvažnije sporedne stvari na svetu. Nećete zažaliti, naprotiv. Ako su vaši odgovori u svakom pitanju bili vezani za loptu, Fifu, fudbal itd., može se reći da je sport ono zbog čega živete, ono u čemu vidite smisao života, kao i ono što u određenoj formi može predstavljati vašu životnu preokupaciju. Možda se u vama krije novi Maradona, ili možda Miljan Miljanić, John Watson, Colina(sunce ja... prim.kor.), ili bilo ko drugi drugi iz širokih fudbalskih voda. U svakom slučaju iskoristite potencijal, odnosno ljubav prema fudbalu. I naravno, sve najbolje samo ukoliko ste na 9. pitanje odgovorili pod c) (valjda je, ako Bog da(je), dok čitate ove redove, Jugoslavija i dalje učesnik šampionata).

ž://horoskop/

/ovan/*.* (mart21-april20)
Uradite Quake tetovažu. Iznesite računar u prirodu. Napunjeno e-mail sanduče.

/bik/*.* (april21-maj20)
Igrajte Daikatanu, nasmejaćete se:) Redovno posećujte forum. Mučnina.

/blizanci/*.* (maj21-jun20)
Igrajte Euro 2000, pravo je vreme. Nova poznanstva: Max, Doc. i Kurt. Potrebna nam je vaša pomoć: Lemmingsi.

/rak/*.* (jun21-jul22)
Pogledajte Balkanskog špijuna na DVD-u. Soba vam je previše ozračena. Relaksirajući snovi: Diablo 2.

/lav/*.* (jul23-avgust22)
Polako postajete elektronski umetnik (EA). Skinite slike omiljenih automobila. Pričekajte sa kupovinom GeForce-a.

/devica/*.* (avgust23-sept22)
Prijavite se za turnir u Starcraftu. Manite se silnih avantura. Promenite fov u Quakeu.

/vaga/*.* (septembar23-okt22)
Objasnite ukućanima šta je to GPU DDR... Kupite Gameboy, još uvek nije kasno. Bežite sa majmunskog ostrva!

/škorpija/*.* (oktobar23-nov22)
Nešto kontroliše vašeg miša...! Biće da je ruka, nagib stola, gnusni kolega ili ipak... stara sivkasta sijamska mačkica, pa zato Rail u ruke i...

/strelac/*.* (novembar23-dec21)
Razmislite o pristupu klan (rur) -u. Finansijske probleme rešavajte UbiSoft-ovom igrom. Ukočeni ste.

/jarac/*.* (decembar22-jan19)
Luda vožnja na motoru! Pitate se kako E3 prolazi bez vas. Predložite drugarici da se kandiduje za živu Laru i...

/vodolija/*.* (januar20-feb18)
Instalirajte Linux. Kupite Zip drive, trebaće vam. Malaksalost.

/ribe/*.* (februar19-mart20)
Ugasite računar... ...upalite televizor, kupite piće... ...i uživajte u raspustu:)(:

Verbatim
Uspešna tehnologija se nastavlja
25 X CD NA ŠTAPU
TR-3 EXTRA
DIC-EXTRA
Verbatim
Rewritable
5.2 GB
TEFLON
PROTECTED
AUTHORIZED DISTRIBUTORS:
MIKRO RAČUNARI Tel.: 011-3030 293
AB Export-Import Tel.: 011-145 571
BEOTRADE Tel.: 011-3160 196
VERBATIM Central / East Europe
Verbatim
Save it. Store it. Print it. Present it.

Alexa

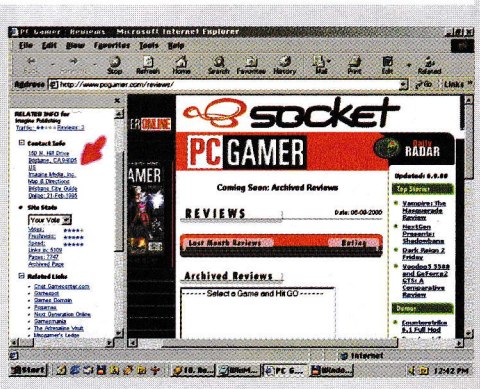
http:// www.alexa.com

Pre svega interesantno ime zar ne? Sreća naša iza ovog interesantnog imena krije se još interesantniji program. Ovaj program je po mnogo čemu poseban, počev od same instalacije pa na dalje. Instalacija se obavlja on-line a program je, koliko sam utvrdio, besplatan.

Sam opis programa najbolje je dat na samom vrhu njegovog hompage-a: "Alexa for Internet Explorer is a free Web navigation service!". Ukratko, program se integriše u vaš IE i sarađuje sa njim dajući vam dodatne informacije o strani koju posećujete.

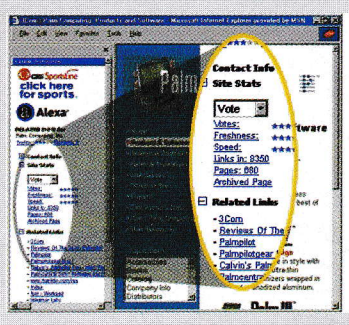
Instalacija programa se obavlja tako što odete na www.alexa.com, pronađete opciju Install Alexa i sve se to obavi on-line za par minuta. Posle instalacije unutar opcije Tools, pojavljuje vam se stavka Alexa Related Info. Dakle, povežete se na internet kliknete na Alexa Related Info, posle kratkog učitavanja, u levom delu IE-a, (tamo gde vam je History kad ga startujete) pojaviće vam se Alexa prozor.

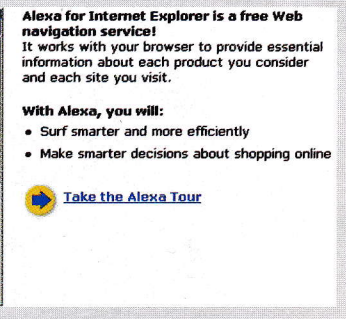
Pošto učitate određenu stranicu, u Aleksa prozoru dobićete mnoštvo informacija o toj stranici koje inače na prvi pogled nisu dostupne. Najlakše se sve ovo da objasniti na primeru. Za primer uzmimo stranicu PC GAMERA. Sad se svi pitaju: "A zašto ne Gamera?". Nikad nećete saznati... Dakle na stranici smo PC GAMERA. Pod stavkom Contact Info pronalazimo adresu i telefon redakcije, datum kada je prezentacija po prvi put postavljena i takve stvari. Zatim imamo Site Stats deo. Tu



imamo u zvezdicama izražene karakteristike stranice : speed, freshness, votes, links in, pages... Mislim, jasno vam je. Što se tiče ovoga "Vote", to su vaši glasovi za ovu stranicu. Znači za svaku stranicu možete glasati, zatim se to sve šalje u Alexa HQ tako da korisnici imaju uvid u to koliko je neka stranica kvalitetna.

U delu Related Links imate spisak svih linkova datih na stranici, fino i pregledno. U programu pri dnu strane imate i Quick Search bar, koji vam daje instant pristup svim većim pretraživačima: Yahoo, AltaVista, Hot Bot... Ima ih jedno desetak. Kao dodatak ovom tu su i linkovi na White i Yellow Pages. Naravno ako za datu stranicu postoji review posetilaca, bilo gde na internetu, on će vam biti dostupan. Opcija gotovo i nema, zapravo postoji samo jedna : autolaunch. Dakle nikakvih problema oko podešavanja.





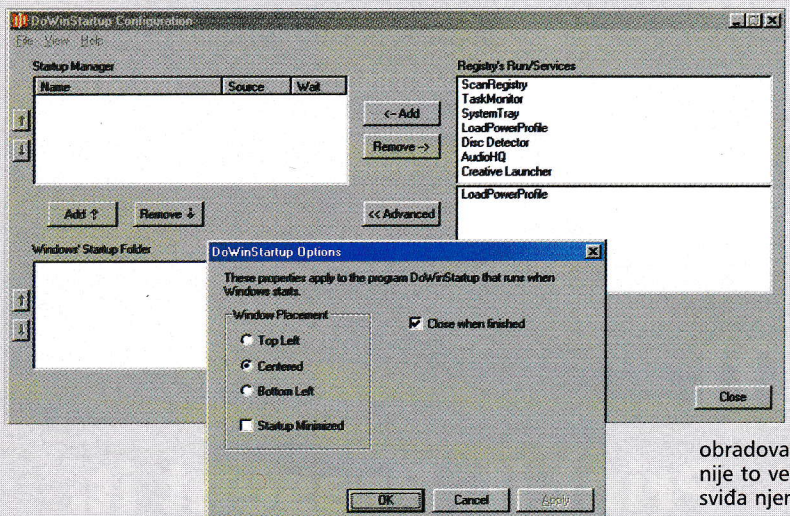
Program zaista ima čime da impresionira. Jednostavnost, pristup gomili informacija, preglednost i na kraju krajeva efikasnost, učiniće da vam surfovanje netom zaista bude olakšano. Jednoga dana, kada i mi budemo mogli da kupujemo preko interneta ovaj program biće neophodan svakom ko želi dodatne informacije o prodavcu, ili mišljenja drugih o nekom proizvodu, ili.... Zaista mogućnosti je puno. Definitivno user friendly program koji treba imati.

DoWin StartUp

http:// mrdo.com

Pitate se zašto vam se Windows tako spooooro diže? Verovatno blizu milion stvari može da bude u pitanju. Jedna od najčešćih je ta što vam se na početku učitava bezbroj nepotrebnih drajvera ili programčića ili ko zna čega već.

DoWin Startup je program koji vam daje kontrolu nad tim šta će se to prilikom pokretanja Windowsa startovati. Između startovanja programa može postojati i određeni vremenski razmak tako da možete da odredite koji ćete startovati, a koji ne (mada nam se onda ne bi Windows brže dizao zar ne?). DoWin Startup je jedan file explorer koji vam prikazuje sve Windows startup programe u jednom prozoru i omogućuje vam da lako pravite i brišete shortcut-e na njih.



DoWin Startup se ustvari satoji od dva programa. Prvi je u stvari deo za konfiguraciju DoWinStartupConfig koji vam služi da odaberete koji će programi biti startovani, podešavani... On se sastoji od dva prozora koji vam prikazuju fajlove u manager, i u Windows startup direktorijumu. Manager direktorijum sadrži spisak onih programa koji će biti pokrenuti kada se Windows startuje. Double-click na ove falove omogućiće vam da odredite vremenski kada će se ovaj program startovati. Desnim klikom ne neki od fajlova dobiće te popup prozor sa opcijama: Explore, Refresh i Delete. Advanced opcije su napravljene da bi advanced user-i mogli njima da se koriste. Ako mislite da se razumete u windows registry i šta on radi onda ok, a ako ne bolje se ostavite ovih opcija. Ove opcije omogućuju vam da čeprkate po `HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion`. Linkovi na neke od programa stavljeni su ovde da bi startovali što pre po pokretanju Windowsa, a neki da vi ne biste mogli da ih čačkate. Zato, ako ne znate čemu služe - nemojte ih dirati.

Drugi program, DoWinStartup, se pokreće sam po pokretanju Windows-a, i on onda radi one stvari koje ste mu zadali u prethodnom programu. Nema potrebe nikada da ga direktno pokrećete, osim eventualno radi testiranja.

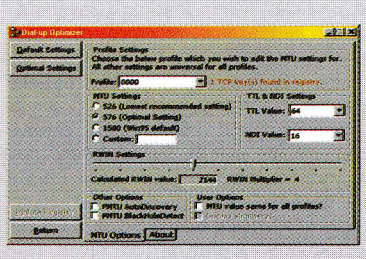
Što se tiče upotrebljivosti ovog programa reći ću vam samo da se jedan od urednika, misteriozni quaker X, prilično obradovao kada je video šta smo to mi skinuli posle nekoliko sati (ne nije to veliki program nego je naša centrala looooošaaaa), pa ako se sviđa njemu valjda će i vama.

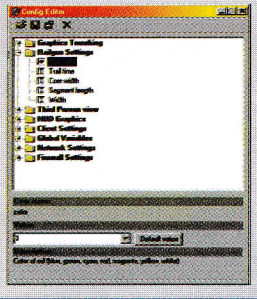
Q3A - Total Control

http:// www.planetquake.com/borderfield

Da bi ova rubrika opravdala svoje postojanje čak i u očima zadrtih Gamer-a koji u ovom časopisu ne žele da vide ništa osim igara, i stvari isključivo vezanih za njih, evo jednog programa koji vam može olakšati optimizovanje performansi jedne igre. Pretpostavljam da već iz naslova znate o kojoj je igri reč: Quake 3 Arena. Da, reč je o daleko najpopularnijoj, a po mnogima i najboljoj FPS (što će reći First Person Shooter) multiplayer igri ikada napravljenoj. Svi ste verovatno otvarali quake3.cfg fajl, ne bi li podesili komande onako kako vama odgovaraju. Naravno, primetili ste i brdo drugih komandi za koje možda niste imali pojma šta zapravo rade. Npr. u konzoli piše *seta cg_gun "0"*, a vi ne znate da se tu radi o tome da li će se vaše oružje videti na ekranu ili ne. Znam da se mnogi okoreli igrači sada smeju čitajući ovaj tekst misleći: "Vidi ti šta sad ovaj meni objašnjava", međutim čak i njima ovaj program može pomoći da olakšaju sebi podešavanja određenih konzolnih komandi. Dakle, ovaj program vam pomaže da podesite određene stvari u Quakeu 3, koje možda na prvi pogled niste videli da se mogu promeniti, a koje BITNO mogu poboljšati performanse u igri. Jedini problem je što je to često na uštrb(hm...korektor se divi izboru reči verovatno(reči? prim.kor.) grafike.

Program je više nego lak za korišćenje i jedine opcije koje treba podesiti su gde vam se nalazi Q3A direktorijum i sam *.cfg fajl. Program je podeljen na tri celine : Multiplayer, Options i Tool-s. Počnimo od Options dela, koji je u neku ruku i najbitniji. Pored navedenih opcija za podešavanje samog programa, tu su i one najbitnije za samu igru: Key Binder, Config Editor, Fun Name. Kada startujete Key Binder na ekranu vam se pojavi tastatura gde vrlo lako možete dodeliti određenom tasteru određenu funkciju u igri. Imate već ponuđene komande tako da ne morate sve ručno da ispisujete. Sada dolazimo i do najzanimljivijeg dela programa, a to je Config Editor. Tu se nalaze sledeće opcije : graphics tweaking, railgun settings, third person view, HUD graphics, client settings, global variables, network setings... Da ne nabrajam sad šta se sve nalazi u svakoj od ovih podela, samo ću reći da ovde možete podesiti apsolutno sve što se u Quake-u 3 može podešavati (ili bolje reći sve što je preporučljivo čačkati). Možete podesiti nivo detalja, uključiti ili isključiti senke, dynamic light, zatim možete birati boju raila, izgled njegovog zraka... a rekoh da neću da nabrajam... U svakom slučaju toliko puno stvari da jedan fini zaluđeni Quaker može da se igra do mile volje a pritom da ima mogućnost da poboljša broj frejmova u sekundi (da, FPS može i to da znači), ili da poboljša svoj ping na Internetu. Kada smo već kod igre na Internetu treba napomenuti da ovaj program u sebi sadrži i dial-up optimizer u kojem možete podešavati parametre konekcije gotovo identično kao u programima koje smo opisivali u pretprošlom broju. Ovaj dial-up optimizer naći ćete u Tools delu programa gde se pored još nekih stvarčica nalazi i pk3 explorer. Pomoću ovog dela programa možete zaviriti *.pk3 fajlove, što znači i u glavni pak0.pk3, i ekstraktovati fajlove iz njega, što znači da možete editovati SVE.





Dakle zašto uzeti ovaj program? Pa jednostavno zato što u sebi sadrži sve što vam treba da lepo podesite svih milion opcija u Q3 Areni. Tu je Key Binder, Dial-Up optimizer, Graphics tweaker... i još mnogo toga, a sve na jednom mestu. Za nekoga sve za svakog po nešto.... A da, kada smo već kod podešavanja Quake 3 Arene skoknite do sajta www.klanrur.co.yu i skinite rur frag pak koji će vam otkloniti onaj dosadni dim sa raketa, a i podesiće vam još par sitnica.

WhereIsIt

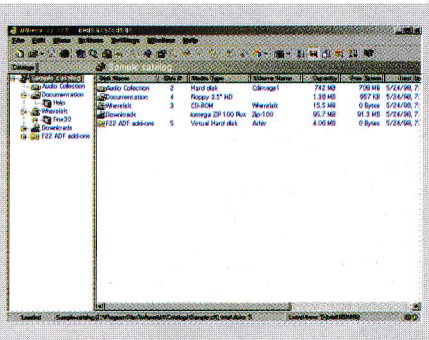
http:// www.whereisit-soft.com

Da li vam se ikad desilo da pomislite: "Jaooo što mi se sluša ona pesmaaaa!". "E, sad ću da je pustim... Gde ono beše? A, da! Na Mp3 7 disku... ili je na Mp3 2 mixu, ili možda na disku X17 mom omiljenom koji sam dao onom mamlazu?" I onda počne ubacivanje diskova reeeedom... I posle pola sata sve vam se smuči i pesma i život i diskovi. Zbog takvih i sličnih stvari tvrdim: ovaj program je vraški dobar!

WhereIsIt može da napravi prelep i pregledan katalog svih podataka sa bilo kog medija: hard diska, cd-roma, floppya tj. bilo čega što radi u Windowsu. Skeniraće odgovarajući medij i napraviti sliku svih fajlova i foldera. Program ima mogućnost da skenira i različite arhive tipa ZIP, ARJ, RAR itd., tako da imate pregled fajlova čak i unutar zipova na primer. Posle kreiranja kataloga bićete u mogućnosti da za kratko vreme pronadjete bilo koji fajl na bilo kom mediju, a da ne morate ni da ga ubacite.

Program je veoma prilagodljiv. Mogu ga koristiti i oni ozbiljniji korisnici sa svim advanced opcijama, a mogu ga pomoću quick setup wizarda koristiti i oni koji jednostavno ne vole mnogo da eksperimentišu oko kompjutera. Zbog svog interfejsa koji je veoma sličan Windows Explorer-u veoma je lak za upotrebu. Podržava fajl sisteme tipa FAT, FAT32, i naravno NTFS.

Svaki napravljeni katalog lako možete preneti na neki drugi kompjuter, internet forum, prezentaciju... U slučaju da korisnici kojima želite da prikažete svoj katalog nemaju ovaj program, katalog možete sačuvati u html formatu ili ga odštampati. Pre svakog štampanja možete u potpunosti podesiti izgled kataloga, veličinu, vrstu i boju fontova, izgled tabela i još mnoogoo toga.

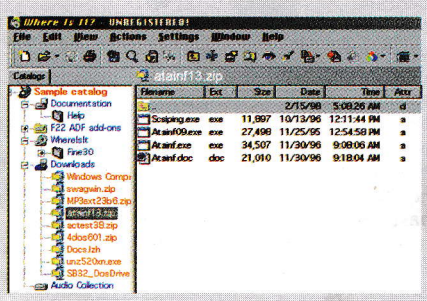


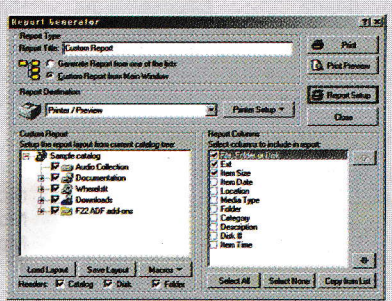
U jedan mali katalog veličine oko 2MB mogu vam stati podaci za oko deset CD-ROM medija. Za svaki objekt u katalogu možete napisati detaljan opis. Svaki objekt može pored sebe imati do 4000 karaktera deskriptivnog teksta. Postoji i mogućnost automatskog importovanja i eksportovanja opisa iz fajlova tipa DOS/NDOS, FILE_ID.DIZ i FILES.BBS, čak i ako su oni kompresovani unutar zip, arj, cab ili neke druge arhive!

Unutar programa integrisan je moćan pretraživač. Pomoću detaljnih podešavanja gde, šta i kako da traži, omogućava više nego lagano pretraživanje ogromnih arhiva. Tu je i mogućnost traženja indentičnih fajlova, kao i mogućnost da vidite šta se u nekom od foldera promenilo od vremena kada je katalog napravljen, ili recimo da li postoje novije verzije određenih fajlova.

Za kraj tu je i Report Tool koji daje završni šmek vašem katalogu. Eksportujte vaš katalog kao ASCII fajl, odštampajte ga, pošaljite ga pomoću Microsoft Fax-a, pogledajte ga u preview delu sa podešavajućim zoomom...

Za kraj samo želim da kažem da je autor ovog programa (koji je inače iz Slovenije) napravio jedan odličan software, gotovo bez mane. Definitivno mi je ovako nešto falilo u životu, ako je i vama trk na onaj gore link.





male tajne

MDK2

Božiji mod. U toku igranja pozovite konzolu na '~' i ukucajte sledeću liniju posle Omen prompta: mdkGobSetDamageFilter(mdkGetPlayerGob(),0) Ovo ćete morati ponavljati periodično (naravno. samo pritisnite taster za gore, a ne da pišete celu šifru ponovo).Ostale šifre su:
mdkNewGame(1,12) Level 1
mdkNewGame(2,12) Level 2
mdkNewGame(3,12) Level 3
mdkNewGame(4,12) Level 4
mdkNewGame(5,11) Level 5
mdkNewGame(6,8) Level 6
mdkNewGame(7,11) Level 7
mdkNewGame(8,8) Level 8
mdkNewGame(9,13) Level 9
mdkNewGame(10,7) Level 10 (Final)
mdkNewGame(11,1) Level 10 #1 (Special)
mdkNewGame(12,1) Level 10 #2 (Special)

Flying Heroes

Ukucajte neku šifru u toku igranja
OMMALLUF - municija
HTLAEHLLUF - energija
ANAMLLUF - mana
TSOOBERIF - turbo
RATSLATEM - metalna zvezda
RETROPELET - teleport
KAOLC - cloack
LERRABSAG - zapaljivi burići
SENIMEX - emines
SENIMGA - agmines
ELBISIVNI - nevidljivost Invisible
TSOOBERIF - disorijentacija (?)
NIARDICA - kiša
NODDEGAMRA - armageddon

DUOLCHTAED - "smrtonosni" oblak
ERIFLLAF - vatra
LLABERIF - vatrene lopte
LLABECI - ledene lopte
HSALF - munja
ERIFTES - ?
DICAHSALPS - ??
LLAEZEERF - ???

DaiKatana

Startujte igru sa komandim parametrom +set console 1 +set cheats 1 (tu liniju dodajete na fajl kojim pokrećete igru, ili na njegov shortcut, svejedno). Onda tokom igranja pritisnite ~ pa neku od sledećih šifara:
god - šta li bi ovo bilo?
health # - povećava energiju # (100+)
weapon_give_# - dobijate oružje # (1-10)
massacre - ubijate sve neprijatelje na nivouKill All Enemies on Level
notarget - nevidljivost
noclip - bez clippinga
cheats 0 - bez čitova
cam_toggle - tri pogleda kamere
cam_nextmon - fokusira kameru na neprijatelja
screenshot - skreenshot
g_unlimited_ammo 1 - neograničena municija
rampage - "rampage" mod
Da biste poboljšali nivo osobine (kao što je power, attack, speed, acro, vitality) pozovite konzolu pa kucajte:
boost osobina
Npr: boost speed
Ili: boost all
ako hoćete sve odjednom da poboljšate.

Hard Truck 2

Pauziraj igru i kucaj:
hardtruckisthebest - pare i licenca
wininalottery - isto to
openallroads - svi purtevi su otvoreni
advancedmap - vidite ekstra objekte na mapi

TOCA - Touring Car ChampionShip 2

Stavi TOPDOWN kao tvoje ime. Čućete kako Tiff kaže "Cheat Mode Enabled", i imaćete GTA mod igre. Ostale šifre su:
HANGOVER - probajte Makes Things go a Little Hazy.
REPEL - druga kola vam se sklanjaju Other Cars Move Out of Your Way.
DOUBLE - - sve staze All Tracks
CARTASTIC - sva vozila All Cars
OUCH - battle mod
RUBBER - sudari
MOVIE - smešni sudari
HIGHJUMP - gravitacija
HANGOVER - horizont u bluruBlurred Horizon
SKINNY - pogled na točkove samo
SKATES - dupla brzina, kočnice
GIRDLE - lepši dekor i zidovi, kao i ostalo
TIMEOUT - probajte
ECKLOCK - ekstra traka
FASTBOY - turbo
MINICARS - "micro machines" mod
TRIPPY - "psychedelic" mod
Savet: Ukucajte POSHKID kao vaše ime, i bez obzira kako loše vozili, nećete biti izbačeni iz sezone.

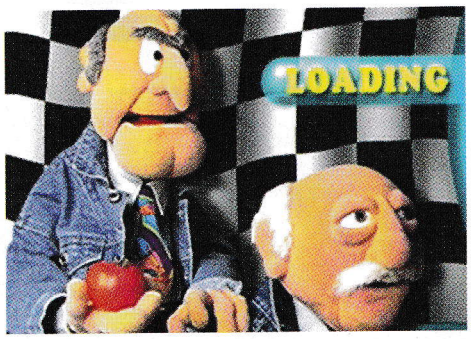
Star Wars: Droid Works

Kucnite na Enter, ispišite šifru koju želite, pa opet Enter.... Ah, da evo i šifri:
beem - leteći mod
gogo - super brzina
mst3k - svi filmovi
somoney - sve misijeEnable All Missions
fitto - svi delovi droida
beefcake - punite moć droidima
storm - punite baterije
lockandload - laser
staying alive - božiji mod
danke - puna energija
getem - pun inventar
tardis - pritisni Backspace plus 1-9 za teleport
Napomena: Neke šifre rade iz glavnog ekrana, a neke iz Options ekrana. Isprobati.

Vampire: The Masquerade - Redemption

Startujte igru sa komadnim parametrom (znate već svi kako ovo ide). Naprimer: `C:\Vampire\vampire.exe -console` ili `"C:\Program Files\Vampire The Masquerade - Redemption" -console`
Pritisnite "~" za konzolu. Onda lagano možete i šifre unositi:
god 0/1 - božiji mod off/on
cash # - pare, zavisno od broja #
dropcash # - isto to, samo što bacate pare (??)
xp # - XP poeni #
revive - puna energija! (Možete čak koristiti šifru i posle smrti)
freeammo - municija
killme - istinska smrt (hm?)
addthing # - pozivate item (umesto # pišete recimo Vitae, Dagger, itd)
advancement - dodatni prozor
framerate 0/1 - framerate off/on
poisonme - sami sebe otrujete (Hamlete, Hamlete..)
diseaseme - sami sebe zarazite
damage me - povređujete sebe (hm, mazohističkih li šifri)
whereis - status lokacije
pause - pauza, naravno
resume Resumes action
jump - skačete na neki nivo i waypoint (videti ispod)
Takođe, možete slobodno isprobati i neke od ovih šifri: aitrace, particles, heads, loadpath, savepath, say, statustest, changescene, advance, changechronicle, getcls, combatmessages, scaleme, embraceme, *aura, camtest, setsoak, getchronflag, setchronflag, clearchronflag, netstat, read, shell, roomtype, autoswitchtest, enemycount, throwgib, setdetect, sethide, hands, stcmd, team, maxopenedlocs, noitemstatchecks, endgame, pack.
Jump šifrom dospevate na određeni deo nivoa. Stavite # (neki broj) posle imena nivoa da biste dospeli u određeni waypoint na tom nivou. Naprimer: "Jump Monastery2" ili "Jump Monastery2 1".
Nivoi: Convent
ConventDay
OldTownDay
SmithyDay
Inn4StagsDay
JudithBridgeDay
University
StThomas
GoldenLaneDay
UnornaDay
EastGate
EastGateNight
OldTown
Smithy
Inn4Stags
JudithBridge
Unorna
Haven
PetrinHill
PetrinHillDay
AnezkaRoom
NQuarter
PragueCastle
PrinceBrandl
GoldenLane
DummyNorthQuarter
DummyNorthGate
DummyNorthQuarterGate
SilverMines
SilverMines2
SilverMines3
SilverMinesNight
Monastery
Monastery2
Monastery3
ArdanChantry
ArdanChantry2

male tajne



ArdanChantry3
ArdanChantry4
JosefTunnels
JosefTunnels2
JosefTunnels3
VysMountain

NBA Inside Drive 2000

Bez introa `c:\program files\microsoft games\inside drive 2000\nba2000.exe -novideo`
Skrivene sale. Imate tri sale koje možete dobiti dodavanjem komande na fajl NBA2000.exe. Stavite floor gym i dobićete novu salu. Ako napišete -floor hvs ili -floor outside dobićete još dve nove. Skriveni timovi. Na glavnom ekranu pomerite miša u donji levi deo ekrana dok kursor ne posvetli. Stisnite i dospećete do kredita. Odgledajte kredite i kada se vratite videćete četiri nova tima - dva High Voltage tima, i dva Microsoft tima. Ako igra sa HVS kod kuće, čak ćete igrati i u njihovoj posebnoj dvorani (eto, ko kaže da ne treba gledati kredite?)
Laki Alley Oops -EasyAlleyOops, kao komadni parametar
Isto važi i za Velike/male igrače. Dodatak na ikonicu je -MiniPlayers

Star Wars: Force Commander

Neograničeni komandi poeni: Kreirajte igrača sa imenom "TheGalaxyIsYours". Umesto jednog klika, dvaput kliknite na ime. Onda tokom igranja treba samo da pritisnete M za 500 poena.
Sve misije: Za ime igrača upišite "TheWorldIsYours". Dvaput kliknite na ime.
Nakon šifre "TheGalaxyIsYours", možete i preći nivo na sledeći način: CTRL + W - pobeda

MotoCross Maddness 2

Mod "Velike Glave": Samo napišite big heads u glavnom meniju, i imaćete glavonje za motoriste.

RISK 2

Savet: Ako igrate protiv kompjutera, i ako vas totalno uništi u nekom potezu, pritisnite menu, završite igru na quit, zatim se ponovo vratite u nju, i nastavićete na početku poteza, kada možete drugačije odrigrati.

Collin McRae Rally 2

Unesite šifre na Create New Driver ekranu
ONECAREFULOWNER - sva kola
HELLOCLEVELAND - svi nivoi
COOLESTCAR - Ford Puma
JIMMYSCAR - Sierra Cosworth
JOBINITALY - Mini Cooper
OFFROAD - Lancer Road auto
RORRIMSKCART - obrnute trake
HELLO RAZU AND FLEA - ?

Croc 2

Kristali:
Drži L1 i pritisni Kvadrat, Kvadrat, Krug, Dole, Levo, Desno, Levo, Desno na naslovnom ekranu. Za vreme igranja drzi R2 i pritisni Kvadrat za sto kristala.
Cheat mod: Drži L1 i pritisni Trougao, Levo, Levo, Desno, Kvadrat, Gore, Gore, Levo, Krug na naslovnom ekranu.Za vreme igranja, pritisni L2 + R2 da bi se prikazao cheat meni.
Neograničen broj života: Drži L1 pa onda: Krug, Dole, Levo, Gore, Desno, Trougao, Dole na naslovnom ekranu

Glover

Energija: Pauziraj pa onda: L2, L2, R2, L2, L2, L2, R1, L1
Cheats On: Pauza pa: R1, R1, R1, L1, L1, L2, L1, L2
Ball: Pauza, a onda: R1, L1, L1, R1, L2, L1, R2, R1
Neograničeno života: Pritisni Start, a onda: R1(5 puta), L2, R2, L2.
Last World: Idi na load game, idi na bilo koji nivo a onda pritisni: X, Krug, X, X, Trougao, Kvadrat, X

MediEvil 2

Cheat mod: Pauziraj i onda: drži L2, Trouga, Krug, Trougao, Krrug, Krug, Trougao, Levo, Krug, Gore, Dole, Desno, Krug, Levo, Levo, Trougao, Desno, Krug, Levo, Levo, Trugao, Krug, Dole, Krug, Krug, Desno. Ovo će doneti novu opciju CHEAT gde možte birati razna pomagala za igru (nevidljivost, sva oružja, preskakanje nivoa i drugo).

Vagrant Story

Ekstra experience: Odmah posle bitke sa Minotaurom u Wine Cellaru, možete upotrebiti trenažnu lutku da biste uvežbali vaše povezane udarce. Najbolje je što se lutka ubraja kao neprijatelj, pa ćete napredovati u XP poenima u pogledu korišćenja oružja.

Muppet RaceMania

Šifre kucajte na ekranu gde mapeti pucaju jedni na druge i gde se nalazi logo igre.
Otkrivate 24 glavna lika: Krug, Trougao, X, Krug, Trougao, X, Krug, Trougao, Kvadrat, X
Svi mapeti i vozila: Trougao, Krug, Trougao, Kvadrat, Trougao, X, Trougao, Krug, Krug, X, Krug, Trougao, Krug, Trougao, Kvadrat
Fraggle Rock: X, Kvadrat, X, Kvadrat, X, Kvadrat, Trougao, Krug, X, Kvadrat
The End: Krug, Trougao, Kvadrat, Trougao, X, Trougao, Kvadrat, Krug, Trougao, X

Silent Bomber

Savet: Završite igru jednom da biste otvorili advanced mod, a onda ćete moći da birate nivo koji želite da igrate.

Soul Blade

Trik: Na startu igre čućete glas koji kaže Namco. Držite L1+L2 a onda Gore UP za Seung Minin glas, Dole za brzi glas ili BACK za normalni glas u igri.
Igrajte kao Evil Siegfried: Pronađite Siegfriedovo osmo oružje oružje u Edge Master modu.
Igrajte kap Sophitia: Pronađite osmo orujže svakog lika u Edge Master modu
Igrajte kao Soul Edge: Pobedite u Arcade modu sa svakim likom
Promenite pogled u replayu: Dok gledate replay, pristisnite:
Trougao: Zoom out
Kvadrat: Zoom in
Gore: Top View
Dole: Horizontal View
Desno: Spin Right
Levo: Spin Left

Lemmings 3D

Biranje nivoa: Izaberite "Codes" iz glavnog menija i unesite šifru LAMPWICK. Onda označite "End" i pritisnite X. Poruka "Passoword Correct" će se pojaviti. Sada izaberite nivo težine i izaberite "Play". Dobićete izbor odakle želite da startujete igru, tj. sa kog njenog dela.
Gledajte filmove: izaberite "Codes" u glavnom meniju i unesite neke od šifri:
SPACEAAA - Space movie
EGYPTAAA - Egyptian movie
ARMYAAA - Army movie
MAZEAAA - Ending movie

Alien Triology * od Vojkana iz Vlasotinca

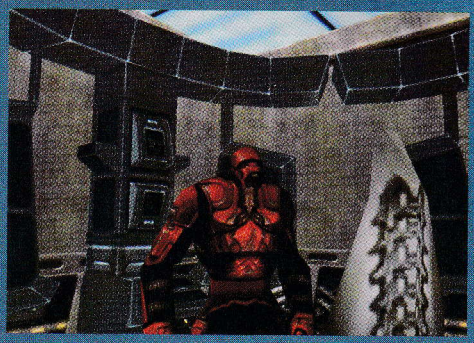
Upiši 1GOTPINK8CIDBOOTSOON kao šifru. Dobićete sva oruja, beskonačnu municiju, i pristup svim nivoima.

Abe's Odisey (takođe od Vojkana)

Biranje nivoa: Drži R1, pristisni Dole, Desno, Levo, Desno, Kvadrat, Krug, Kvadrat, Trougao, Krug, Kvadrat, Desno, Levo na početnom ekranu.
FMV sekvence: Drži R1 i pritisni Gore, Levo, Desno, Kvadrat, Krug, Trougao, Kvadrat, Desno, Levo, Gore, Desno na početnom ekranu.

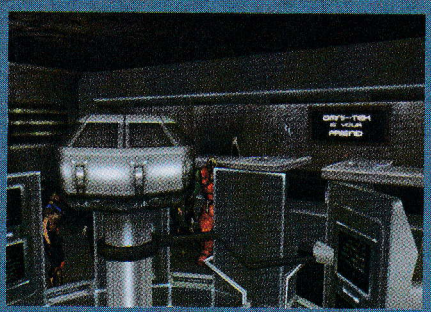
Anarchy OnLine

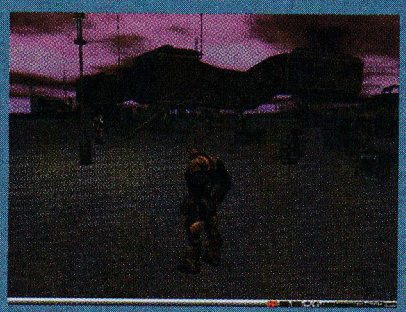
File Edit Preview Modify Window Help



Anarchy Online možda neće imati previše poklonika među igračkim svetom u našoj zemlji, ali ipak izgleda zanimljivo. Kao što je poznato, ona je prva online role playing igra sa sci-fi tematikom. Priča se vrti oko dve zaraćene strane: OmniTek Korporacije i Rubi-Ka pobunjenika. Scenario je sto puta prežvakan, ali je, ako ništa drugo, to samo potvrda da je zaista dobar i funkcionalan. Što opet ne opravdava njegovo sumanuto kloniranje, ali... dobro, ćutim..

Radnja igre se zasniva na grad-divljina sistemu. Znači, u gradu se opremate i informišete, a u divljini koljete i slično. Interesantno će biti rešen problem sukoba među igračima. Naime, u gradovima je on zabranjen, da bi sve dublje u divljini granice i ograničenosti međusobnog razračunavanja (i ubijanja) nestale. Za likove niskog nivoa ili one koji bi želeli da izbegnu sukob, poslužiće podzemna železnica koja povezuje gradove. Questovi koji se dobijaju su potpuno randomizirani, ali se ističe biranje onih u skladu sa vašim trenutnim nivoom. Štaviše, bićete u stanju da pravite sopstvene questove (za koje nudite posebne nagrade, iz vašeg inventara naravno), a tako i praktično uceniti nekog lika koji vas je ranije izdao ili prevario ili ko zna šta već. Ovime se odnosi među igračima dosta komplikuju, što bi trebao biti i jedan od pluseva igre (videćemo).





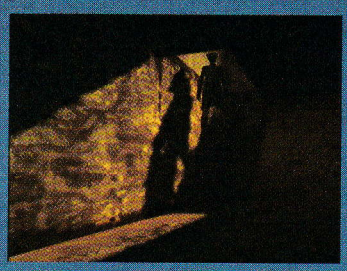
Funcomova uzdanica je i dalje u ranoj fazi, ali i sada izgleda dosta obećavajuće. Četiri rase i čak 11 klasa (zanimanja) omogućiće širok raspon različitih ličnosti. Grafika izgleda lepo, a i vaš lik će birati između velikog broja ponuđenih lica i frizura. U potpunom razlikovanju od ostalih karaktera, pomoći će i prodavnice odeće pomoću kojih možete postati glavna faca u gradu. Za pokrete će poslužiti skeletalna animacija, a pored standardnih pokreta za sada postoji oko 55 sporednih, koji služe da vaš karakter izrazi svoje emocije (poznato iz MUD-ova). Čekaćemo, igraćemo, rekonektovaćemo se.

Status: waiting ...

Blair Witch Volume 1: Rustin Parr

File Edit Preview Modify Window Help

iz Blera je kao potpuno niskobudžetni film, prošao sa izrazitim uspehom, iako o njegovom kvalitetu i ponašanju glumaca postoje različita mišljenja...Svejedno, ako ste se uželeli Alone in the Darka ili još bolje, Nocturnea, BlairWitch će biti pravo uživanje za vas. Ipak, ona će se razlikovati od ovih igara po nečemu: atmosferi. I dok ste se u Nocturenu napucavali sa vukodlacima, ovde nećete znati ko ili šta vam je protivnik. Sećate li se scena neizvsnog zurenja u tminu delimično osvetljenu slabom svetlošću baterijske lampe. Onaj osećaj da se "nešto" tamo nalazi i da ste u mogućoj opasnosti, izazivaju veću paniku nego kada primetite da iste te protvnike ubijate kao od šale. Ali, upravo je ovo predmet rasprave o prvom delu Blairwitch trilogije. Naime, postojaće trenutak kada se igraču mora otkriti šta je to nešto, jer će u suprotnom stalno iščekivanje i nedogađanje smoriti, dok opet otkrivanje tog nečega može dovesti do neplaniranih poseldica. No da se pozabavimo radnjom igre koja nas očekuje:



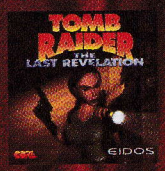
Terminal Realityjev Blair Witch Volume 1: Rustin Parr se odigrava u 1941, neposredno pošto je Parr osuđen za ubistvo sedmoro Bruksvilske dece. Ova igra omogućava svojim stvaraocima da povežu bruksvilski mit sa mitom Spookhousea iz Nocturnea. Igrač se stavlja u ulogu Elspeth Holiday, koju je poslala vladina tajna organizacija "Spookhouse" da ispita ubistva. Spookhouse se inače angažuje kad god se naiđe na tragove natprirodnog na šta ukazuju ubistva u Bruksvilu. Ostaje nam samo da sačekamo ovu 3D arkadnu avanturu.

Status: waiting ...

MASTER CD

k l u b

-SonyPlaystation-PC-AMIGA-MP3-



OGROMAN IZBOR I UVEK SVEŽI NASLOVI

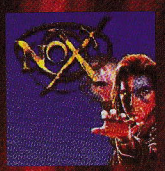
KATALOG PREUZMITE NA ADRESI: http://mastercdklub.tripod.com
ili http://go.to/mastercdklub

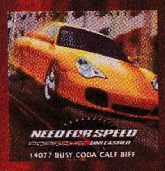
CD naslovi

Igre
Uslužni
Enciklopedije
Medicina
Mixevi
MP3 muzika

PlayStation

Igre
Konzole
Memo karte
DualShock
N-Pal konvertori
i ostala oprema





ŠALJEMO POŠTOM!

POSEBNA PONUDA:
Program za CD klubove za pravljenje CD-kompilacija po izboru, i ostale pogodnosti za CD klubove i igraonice.

Stevice Jovanovića 18

ZRENJANIN

(023) 38-715

064 128 45 48

PC CD ROM

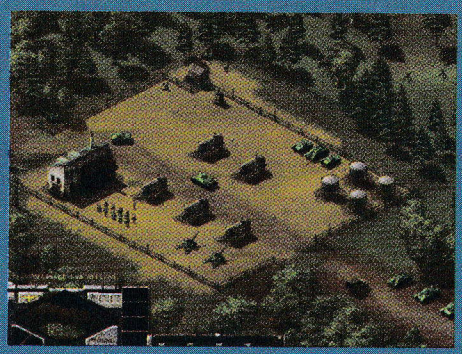
PlayStation

Sudden Strike

File Edit Preview Modify Window Help

Leto se bliži, raspusti su već počeli, velike firme se uskoro zatvaraju, dok se njihovi radnici odmaraju od napornog programiranja, reklamnih kampanja i svega što podrazumeva rad u industriji zabave. Kako izgleda ovo leto će biti jako toplo i sušno što se tiče novih naslova, ali će nas odmah posle njega zasuti osvežavajući talas dugo očekivanih hitova i novih najava igara koje tek dolaze.

Sudden Strike, igra koja nam dolazi iz firme Nemačke firme CDV, verovatno većini čtialaca anonimne. Radi se o taktičkoj-simulaciji ili kako bi to trebalo da se zove: "strategija". Znači ne radi se o besomučnom sakupljnju resursa, štampanju vojske, odbrani baze i tako u krug, već ova igra će nešto malo više ličiti na Close Combat. Sve je posvećeno većim mogućnostim taktiziranja, pa tako nikada nećete moći da zaokvirite stotinjak jedinica i izdate im naredbu "juriš", već se sve svodi na razmišljnje - procena položaja minskih polja, neprijateljskih mitraljeskih i snajperskig gnezda, tenkovskih zaseda i ostalih zamki koje se koriste u ratu. Na prvi pogled najveća razlika u odnosu na konkurenta - Close Combat, je pogled iz poluptičije perspektive i nedostatak morala jedinica. Bitke se odvijaju širom sveta za vreme Drugog Svetskog rata, pa tako možete birati tri kampanje, a to su: "Ruska kampanja"; zatim "Kampalja Saveznika"; i "Nemačka kampanja". Sve misije imaju detaljno preciziran cilj, jedinice se ukoliko ostajete na istom frontu prenose iz misije u misiju i dobijaju iskustvo, motorizovane jedinice se popravljaju, a vojnici se leče. Što se tiče jedinica njih zaista ima na pretek, jer brojka od 1,000 jedinica za svaku stranu stvarno govori svoje, što znači ukupno 3,000 jedinica! Tokom misija moguće je koristiti i vazdušnu podršku, doduše u demou omogućeno je samo pojačanje iz vazduha - padobranci (mora se reći, njihov desant izgleda stvarno fenomenalno), zatim vatrena podrška iz vazduha i špijunaža iz vazduha. Jedinice možete kriti bilo gde od malih seoskih kućica, šuma pa sve do zgrada koje možete pretvarati u nepobediva uporišta vaše vojske, takodje možete koristiti i neprijateljska oružja, npr. gadjate minobacačem protivnički top, pobijete njegovu posadu i nakon toga samo pošaljete dva-tri svoja vojnika da ga zauzmu i eto vama novog ubojitog oružija. Svaka jedinica ima preciziran broj preostale municije, oštećenosti oklopa odnosno preostale energije. Za one koji ne vole da igraju kampanju tu su i posebne misije u kojima možete odrediti svoj položaj, broj tenkova, artiljerije, džipova, motorcikala, snajperista, generala i svih ostalih jedinica koje se pojavljuju bilo gde u kampanji. Teren je od presudnog značaja, ali je vrlo važno reći da ne postoji deo terena koji pruža dugotrajnu zaštitu, jer bukvalno sve može biti uništeno, zapaljeno i srušeno...



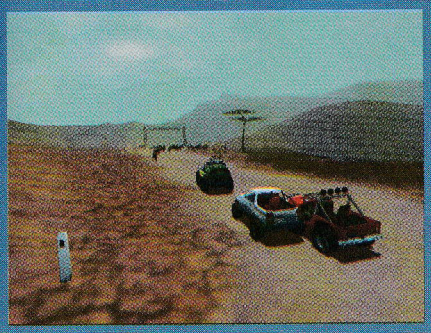
Grafika je dosta dobra, ako ne i odlična, drveće se njiše na vetru, komadići zemljle lete posle eksplozije granate, voda se sasvim realno talasa, dok dim iz auspuha nekog od vašeg vozila zaista predstavlja inovativni detalj. Najmanja podržana rezolucija je 640 x 480. dok je najveća 1024 x 768 i to sve u 16 miliona boja. Zvuk je dosta dobar, pucnji i eksplozije su realno preneti i stvarno dočaravaju atmosferu bliske borbe. Muzika je možda samo za neku nijansu lošija od zvuka, ali je u svakom slučaju dobra.

Za sada ostaje vam da preživite vrelo leto i sačekate septembar, oktobar i da molite boga da CDV ne pomeri datum izdavanja Sudden Strike -a. A ako ste baš mnogo nestrpljivi možete skinuti demo sa interneta (pedesetak megabajta), koji sadrži dve misije, od kojih se jedna skida dodatno.

Status: waiting ...

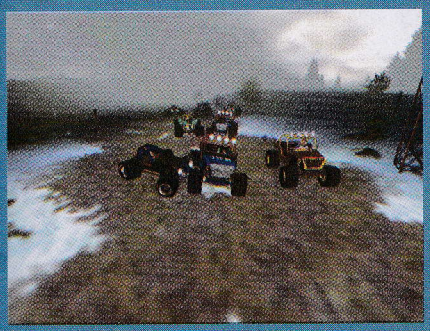
Insane

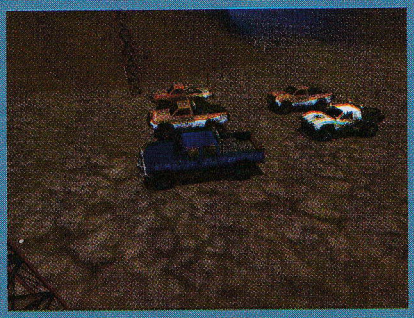
File Edit Preview Modify Window Help



Prvo čime nas je privukla igra Insane je činjenica da je u potpunosti delo Mađarskih programera. Sami judi iz CodeMastersa koji su se prihvatili distribucije priznali su da je prošlo mnogo vremena otkako su videli jednu ovaku dobru igru. Insane pokušava da učini ono što je na polju simulacija vožnje do sada većina programera samo obećavala, a to je potpuna offroad trka.

Kod većine offroad trkačkih igara problem je predstavljalo upravo postojanje staze koja je uskraćivala slobodu kretanja igraču. Složićete se, cilj offroada je baš atraktivno letenje preko uzvisina, sopstveno biranje rute do cilja i donošenje odluke u delićima sekunde. Znači do sada je i pored relativne slobode, igrač ipak imao dosta ograničenja uslovljena stazom. Na to u Insaneu možete zaboraviti! Upravo je potpuna sloboda i mogućnost lutanja ono što se ističe za produbljivanje i veće isticanje atmosfere. Na raspolaganju vam je impresivan broj vozila koji se kreću od "četiricikala" preko bagija do 4x4 offroad i vojnih vozila. Fizički model je poseban za svaku napravu, kod kojih se računaju stvari potput centra mase, pozicije točkova, težine itd. Sa ovakvim engineom ovo bi morala postati najrealnija simulacija fizičkih zakona do sada! Posotoji širok izbor "staza" po kojima ćete biti u mogućnosti da oprobate svoje sposobnosti. Vozićete po brdima, pustinjama, džunglama, snežnim poljima, Alpima, dolinama itd. Lokacije su razmeštene kao što se može primetiti po celom svetu, a svaka ima po tri različite varijante. Da sve bude još malo teže, postaraće se rupe na putevima, odronjeno kamenje, pa i stampedo bufala koji će vam potpuno zagorčati život. Uz sve to, uživaćete u smeni vremenskih prilika, koje obuhvataju od smene dana i noći, do smene sunca i snega. Kada još pomenemo editor staza, dobijamo jednu za sada jako obećavajuću igru. Do njenog izlaska uživajte u screenshotovima, koji najviše podsećaju na legendarni Carmageddon.





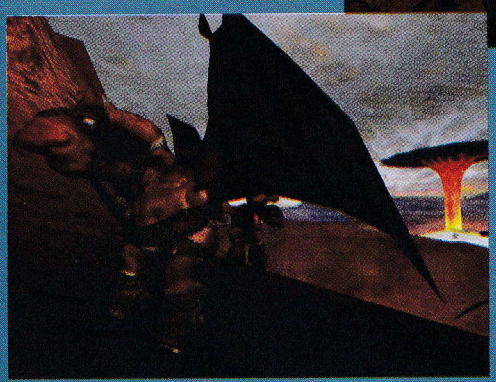
Status: waiting ...

Sacrifice

File Edit Preview Modify Window Help

Za one koji još nisu upoznati sa kvalitetima Shiny Entertainmenta, evo kratkog osvrta na njihovo stvaralaštvo: Earthworm Jim, MDK, Messiah... Nadamo se da će se kolekcija uspešnih naslova nastaviti i ove zime, kada je zakazano izlaženje njihovog, za sada impresivnog takmaca za titulu najbolje strategije, pod nazivom: Sacrifice.

Pod jedan, igra obećava potpuno unikatno iskustvo (dosta više) i ne može se porediti ni sa jednom strategijom do sada (mada su po najavama jako slične i Black&White i Evolva koja je opisana u ovom broju). Zanimljivosti koje preovlađuju u Sacrificeu su vezane za vas samog. U ulozi čarobnjaka, potrebno je da se borite protiv neprijatelja, sa namerom da zarobite njihove duše i žrtvujete ih jednom od pet bogova. Izgleda da će upravo ovo žrtvovanje biti glavna "alatka" za menjanje daljeg toka igre, mada Shiny još nije otkrio o čemu se radi. Glavnu ulogu u borbi, dakle, imati vi, i to na taj način što ćete izvoditi najrazličitije magije, od kontrolisanja vremenskih prilika i klime koja je detaljno razrađena, pa do stvaranja i prizivanja stvorenja (kao u Magic&Mayhemu).



Pod dva, grafički Engine će "rasturati". Prisustvovaćemo širokim pejzažima na kojima će izbijati vulkani i svakakve druge prirodne i neprirodne reakcije i transformacije. Na istim tim pejzažima sukobljavaće se veliki broj jedinica (stvorenja?), koji broje cifru od 55 unikatnih kreatura. Sve je naravno uradeno u 3D, i prema informacijama, radi savršeno glatko na G-Forceu dvojci (kakva informacija).

Pod tri, jedva čekamo da stigne i ova pompezno najavljivana igra, s obzirom da je Shiny uvek ispunjavao svoja obećanja. Do tada, igrajte Evolvu ili MDK 2, i primetićete kako vreme brzo leti.

Status: waiting ...

KOJI GOD DA IZABERETE,
NE MOŽETE POGREŠITI
Image is everything
XEROX
XEROX
ComTrade Advertising Agency
Do pre nekoliko godina Xerox je bio isključivo proizvođač kopir mašina. Danas je drugi u svetu po broju prodatih printera - a prvi po kvalitetu. Svoje konkurente tuče starim, i veoma jednostavnim oružjem: daje bolji proizvod, po nižoj ceni...
XEROX
PORODICA LASERSKIH I KOLOR ŠTAMPAČA
Ovlašćeni distributer za SRJ. Tel: (011) 311 20 60. http://www.comtrade.co.yu
ComTrade
Korak ispred.

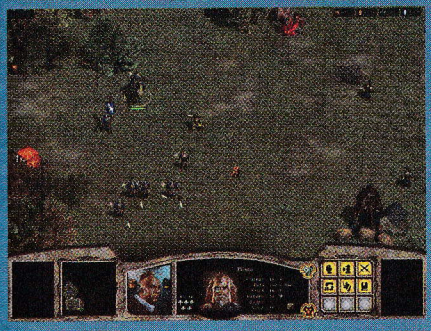
Warlords 4: BattleCry

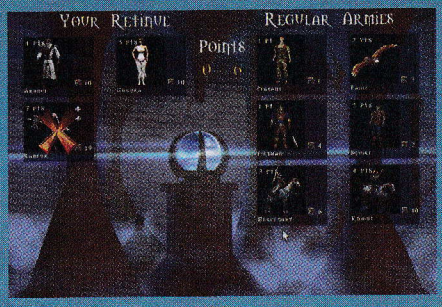
File Edit Preview Modify Window Help

Mnogo vremena je prošlo od pojave prvih strategija. Pa ipak, tokom vremena, u svom podžanru su se najviše istakla dva, sada već nadaleko čuvena naslova: Warlords i Heroes of Might&Magic. I pored slave koji su stekli, Warlords je nekako stalno boravio u senci Heroesa. Želeći to da isprave, SSI i Mattel Interactive donose nam novog takmičara za šampionsku titulu - Warlords: Battlecry.

Pored standardnog skupljanja resursa i izgradnje građevina i jedinica, ovde se izdvaja RPG element, mnogo razvijeniji nego u bilo kojoj strategiji do sada. Početkom kampanje, birаćete, tačnije kreirati heroja, koji će stati na čelo vaše armije. Devet rasa, devet izbora (što neko reče, trka): Humans, Dwarves, Orcs, Minotaurs, Undead, High Elf, Dark Elf, Wood Elf i Barbarian. Kao što je i pravilo, svaka će posedovati svoje prednosti i slabosti. Izbor rase odraziće se ne samo na osobine heroja, već i na resurse i jedinice: jedna rasa raspolaže većim brojem resursa, jedna jačom vojskom, dok je druga veštija u magiji, itd. Dakle, nešto slično biranju zamka u Heroesu III. Postoje i klase u kojima se vaš heroj može oprobati kao što su Priesta, Warriora, Wizarda... a zatim i nešto poput podklase tipa: Assasin ili Rogue i slično. Kao što vidite, heroj je potpuno konfigurabilan, počev od magija, pa sve do izgleda i imena...

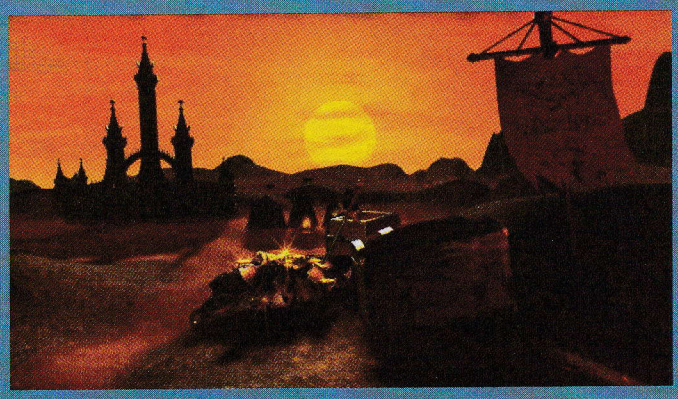
A sada malo Star Warsa! Hahe...baš ste se zbunili. Radi se o tome da će u igri postojati put svetle i tamne strane. Dakle, tokom vremena, za razliku od Force Commandera, postaćete ili fanatični Paladin koji se bori za pravdu i pravo, ili skoro uvek zanimljiviji zlikovac sa jezivim, nečasnim namerama. U oba slučaja, zadatak igre je da prvi zaposednete i/ili uništite dve suze (two tears), dva mistična meteorita neprocenjive moći. U ovom pohodu će vam pomagati vojska koju pravite, i koja je sa vama od početka do kraja igre. Znači, svaki gubitak će predstavljati nenadoknadivu štetu, a svaka pobeda veliki značaj u daljoj potrazi. Hurej!





Samo upravljanje i kontrolisanje jedinica ne bi trebalo da se odvoji od nekog standardnog modela. Postojaće osnovna građevina u vidu zamka, posle koga sledi izgradnja ostalih struktura. Svaka se može dodatno upgradeovati i time otvoriti nove jedinice, magične predmete i ostale viđene stvarčice. Za izvođenje svih ovih akcija, koristiće toolbar na dnu ekrana. A kada se malo ispraksujete, hotkeyevi će predstavljati značajnu olakšicu i brzinu u radu. Što se tiče kontrole resursa, seljake koje postavite na primer u rudnike, ne pomerate po mapi, već su oni automatski u njemu. To znači da izostaje element jurenja i plašenja seljaka viđenih u Warcraftu. Dobro, loše? Videćemo. Sa druge strane, pored postavljanja Waypointa, postojaće i Deviation point. Ovo je originalna stvar, mora se priznati, i služi da izbegnete komplikacije prilikom patroliranja vaših trupa. Umesto da pravite nove Waypointove, vi vašu vojsku privremeno Deviation pointom odvedete na neko mesto (da presretnu neprijateljske jedinice), posle čega ovi (ako prežive), nastavljaju starom maršrutom. Korisno.

Tokom eksploracije mape, nailazićete na magic iteme kojima se možete opremiti, ali i pronaći dodatne questove u vidu grobnica, shrineova, piramida itd. Članovi vojske se neće bespotrebno gubiti po mapi u potrazi za najboljim putem, a neprijatelja nećete dva puta pobediti na istu foru. AI je očito na visokom nivou, a korisna opcija je da se svi kreću brzinom najsporije jedinice. Tu je i multiplayer podrška, kao i editor scenarija. Warlords: Battlecry će, nadamo se, pokazati da su strategije bez 3D enginea i dalje u modi.



Status: waiting ...

Serious Sam

File Edit Preview Modify Window Help

Ovoga puta, Zapad na kome je nešto novo nam je podosta bliži od onog Zapada na koji smo mi navikli, i koji nam već godinama unazad daruje veoma lepe igre. Serious Sam je ime nove pucačine u prvom licu koja možda nama i ne bi bila toliko interesantna da ne dolazi odakle dolazi. Mesto nastanka ovog ostvarenja jeste s one strane Drine, tj. u Hrvatskoj. Momci koji rade igru, sebe nazivaju "CroTeam" a mogu vam jedino biti poznati po Fudbalu za Amigu 500 koji je neopisivo podsećao na stari Dobri Sensible Soccer. Da ne odletim previse sa teme, vratimo se Ozbiljnom Simi :) Nekoliko nedelja pred izlazak ovog broja, na Netu se pojavila Test verzija igre, teška negde oko 50Mb, a ja sam to veče zaposlio GetRight, da bi me sledeće jutro arhiva čekala na Desktopu. Instalacija, klik vamo, klik tamo i opa - Eto nas u sred Egipta (barem tako Intro kaže). Nema dijaloga, nema priče, već samo pejzaz Države koja zavisi od Nila. Glavni meni doista nije uradjen kako bi trebalo, ali setimo se da je ovo samo Test verzija, i da je taj isti meni u Quake3 Testu izgledao bar tri puta gore. Posle setovanja osnovnih komandi i priključenija, pojavljujem se na prvom nivou. Odmah su uočljive prve izmene na HUDu u odnosu na ostale igre iz ovog žanra. Tu je prvo brojač novca koji je glavni lik zaradio tamanjenjem raznolikih krvopija (koji verovatno služi za kupovinu nečega što nije uključeno u test :) Zatim tu su standardni brojači healtha i armora, ali i veoma lepo odradjen grafički prikaz količine municije koju posedujete pa ćete tako u svakom trenutku tačno znati koliko imate metkova, raketa, shellova... Taman što sam krenuo, glas na strašno lošem engleskom govori mi da imam "inkoming mesid" (eto zašto nema govora u igri). Klik na enter baca me u nekakav interaktivni kompjuter koji je ugraden u mozak našeg glavnog junaka i koji analizira raznorazne situacije, pomaže pri savladivanju Beštija, i veoma detaljno predstavlja svako oružje (ko zna šta je to Skrill i CVR sigurno će znati o čemu se radi). Ovde moram da uputim i prvu pozitivnu kritiku programerima igre, jer su sprečili bilo kakvo zaglavljivanje tokom igranja, jer u svakom trenutku možete pitati vaše kompjuterče, šta vam je činiti. Pored ovoga, računar će tačno pratiti kako se borite protiv neprijatelja koji se prvi put pojavljuje, i na kraju bitke vam predočiti gde ste pogrešili a šta ste uradili dobro (recimo : Drži ga na odstojanju, pucaj pištoljem na daljinu jer se shotgun "rasipa" itd.)

Ako je neko slučajno obratio pažnju na kritike ove igre na Netu, mogao je da primeti da igru mnogi upoređuju sa Doom-om. Pa da vidimo da li je to stvarno tako. Prvo, velika osobenost Dooma bila su ogromna prostranstva i džinovske prostorije, koje nikada niste mogli da vidite u Quake/Unreal serijalima, što je u Sam-u totalno podržano, pa ćete se tako krv svojih protivnika često ostavljati po Holovima velikih hramova, ili na platoima ispred istih. Naravno, ovo ne znači da manjih soba nema, naprotiv, i one su prisutne, ali se ne varajte da će vam ovde posao biti lakši. Obično su dotične pune nezgodnih zamki...

Druga bitna osobina Doom serijala jeste velika količina neprijatelja koja vas napada odjednom. Uf...samo ću vam reći da vas u isto vreme saleće 25 krvožednih ptica, Deset kamikaza, i jedno pet-šest Karnaka (svaka sličnost sa Johnom Carmackom je pogađamo - slučajna). Vrhunac svega događa se na kraju testa kada vas u Areni čeka 35 gore spomenutih prica, 20 Vojnika, 15 Bikova, 10ak Skakavaca i ko zna čega sve još ne. A ako vam još spomenem da kada istrebite sve živuljke, posao nije gotov jer se mnoge ponovo spawnuju ispred vas putem nekakvih portala koji se pojavljuju iz vedra neba, žurka nema kraja.

Okrenimo malo medalju, da vidimo šta joj se krije na poleđini. Zvuk sa početka PC računara. Dobro, ne baš sa početka, ali tamo negde iz perioda Commander Keena. Kao što smo već napomenuli, u igri uopšte nema narativnih dijaloga, a jedino što je vaš junak u stanju da uradi jeste odsečno "Hu" kada radi skok, što će vas pre podsetiti na Vuka u Šumi koji traži toaletni papir nego na super junaka kome izgleda, i običan skok predstavlja pravi napor. Pored ovoga tu su, blago nama, i specijalni efekti koji najviše podsećaju na one iz Pedesetih godina kada su ljudi proizvodili grmljavinu drmusanjem lima itd.

Grafika zaista jeste lepa, i sve to super izgleda kada se gleda iz daljine, ali zato, čim se približite nekom Krvožednom stvoru, sve vaše iluzije se polako raspršuju kao balončići sapunice koji padaju na tlo. (uf, uf... :) Texture su nekako "nedovršene" a likovi izgledaju kao da su pravljeni od plastelina. Da se primetiti da dizajneri nemaju baš puno ideja, pa su tako svi neprijatelji već videni negde, pa se šta više i ponašaju kao njihovi "originali". Mislim da su mogli ipak malo više da se potrude.

Arsenal oružja je zaista impozantan. Tu su nož, magnum, dupli magnum, Shotgun, Double ShotGun, Rocket Launcher, Double Roc...ovaj, toga nema, i na kraju MiniGun kao najjače oružje ne samo demoa, već i kompletne igre. Naravno, uz demo je došao samo mali broj pomagala koji CroTeam momci planiraju za finalno izdanje igre.

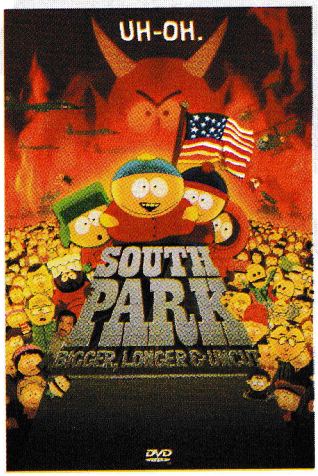
I mogao bih ja ovako do sutra da pišem, ali već vidim Željka i Vladimira kako mi prave sačekušu u redakciji, pa bih ovde morao da završim. A da, samo još zaključak. Igra je pokupila dosta dobrih kritika na Internetu, i mnogi poznati programeri iz sveta (na prvom mestu LoveLord iz Ravena-Soldier of Fortune) okarakterisali su igru kao veoma dobru igru koja će predstaviti pravi opijum za ljude širom sveta. Moje mišljenje je da igra stvarno može da uspe, ali samo ako se Serious Sam oslobodi nekih sitnijih bugova i preleži odredene dečije bolesti od kojih boluje u ovoj test verziji. Sa nestrpljenjem isčekujemo finalno izdanje igre.

Status: waiting ...

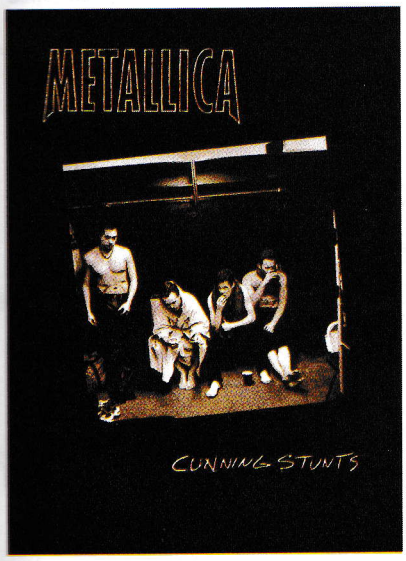
Rubrika realizovana uz pomoć CD & DVD kluba: EXIT production: 011/627-827

South Park: Bigger, Longer & Uncut

Možda ste čuli za ovu crtanu seriju, a možda i niste, u svakom slučaju moram priznati da nešto luđe, zabavnije, duhovitije i bezobraznije u životu nisam gledao. Bigger, Longer & Uncut je dugometražna verzija serije o četiri klinca koja žive u malom američkom planinskom gradiću. Klinci odlaze u bioskop da bi odgledali najnoviji film dvojice kanadskih komičara koji uspevaju da u dva minuta izgovore više psovki od grupe engleskih navijača. Deca počinju nesnosno da psuju i njihove majke kreću u borbu protiv loših uticaja iz Kanade organizujući stranku Mother Agains Canada (MAC). U filmu su proznani svi - od Klintona, i Sadama Huseina, preko Brajana Adamsa, Alanis Moriset, do Bila Gejtsa koji čak biva ubijen zbog kvaliteta Windows 98 operativnog sistema. Iako prepun psovki i adolescentnih šala South Park: Bigger, Longer & Uncut predstavlja veliku kritiku Amerike i američkog načina života, a čovek koji stoji iza cele priče je stanoviti Trej Parker - režiser, scenarista i pisac muzike. Ovo nikako, nikako nije film za decu, a sumnjam i da bi se svideo starijim osobama. Ako volite Simpsonove i Bivisa i Batheda South Park će vas oboriti s nogu.



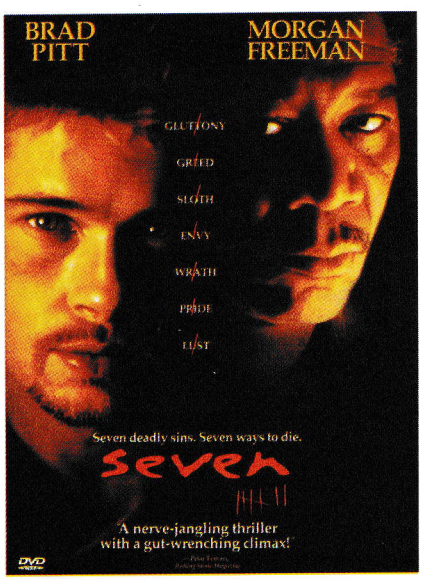
Metallica: Cunning Stunts



Kao što ste verovatno već primetili zbog dobrog odziva DVD rubrika je proširena pa smo odlučili da vam u njoj ne predstavljamo samo filmove. Ovaj put smo se odlučili za sjajan koncert grupe Metallica održan u Fort Worthu, država Teksas, 9. i 10. maja 1997. godine. Na muzičke kvalitete benda ne treba trošiti reči, ali treba istaći zaista sjajan live nastup i odličnu režiju koncerta koja potpuno dolazi do izražaja na medijumu kakav je DVD. Ovaj disk, odnosno ova dva diska su sjajan test za vaš DVD, zvučnu kartu, i Surround System ako ga imate, a ako ga nemate možda će vas naterati da porazmislite o kupovini. Hetfild, Urlih i drugovi su odradili jedan od najboljih koncerata koji sam ikada čuo i prava je šteta što se Cunning Stunts ne može naći na običnom Audio CD-u. Ako ste kojim slučajem gledali Pulse od Pink Floyda, i uživali u njemu koliko sam ja uživao, ovo ne smete propustuti.

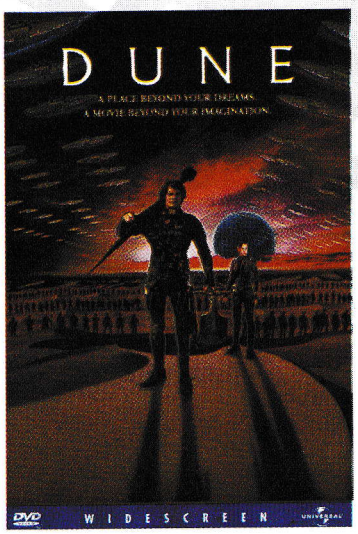
Seven

Seven je psihološki triler koji govori o dva detektiva (Bred Pit i Morgan Frimen) koji jure "zlog" serijskog ubicu. Film traje više od dva sata, ali ni u jednom trenutku nije dosadan pošto je na momente nabijen akcijom, a i izvlači ga sjajna priča o ubici koji svoje žrtve bira po ugledu na sedam smrtnih grehova (otud i ime filma). Načini i izvedba ubistava će vas na momente ostaviti bez daha, kao i sjajna horor atmosfera. Oba glavna glumca su zaista dobro odradili svoj posao mada ipak treba izdvojiti Frimena (imam mali otpor prema holivudskim plavušanima), a u filmu se pojavljuje i Gvinet Paltrou (ne, nije to zbog njene tadašnje veze sa Bred Pitom) koja na sreću igra sporednu ulogu. Film je izašao 1997. godine, a režirao ga je David Fincher. Iako ste verovatno odgledali više desetina filmova sa ovom tematikom, Seven je dovoljno kvalitetan da privuče vašu pažnju.



Dune

Dune je filmska verzija novele Frenka Herberta, koju je režirao tada još neafirmisani Dejvid Linč. Iako je izašao davne 1984. godine Dune predstavlja kultni film za sve ljubitelje naučne fantastike, a svi verovatno znate da je nakon filma izašla i istoimena igra koja je označila prekokret u žanru Real-time strategija. Dune je saga o intergalaktičkom ratniku po imenu Paul Atreides (igra ga Kyle MacLachlan) kome je dodeljena uloga mesije. Harkoneni i Atrijadi se bore za prevlast nad izvorom začina (Spice) od koga zavisi život u celom univerzumu.Zli Harkoneni prevarom nadmudruju Atrijade, a princ Paul kreće u organizaciju snaga koje trebaju da se suprotstave i unište Harkonene. U filmu se pojavljuje i Sting u ulozi jednog od vođa Harkonena. Specijalni efekti su na zavidnom nivou, pogotovo ako uzmemo u obzir godinu izlaska. Uz Lukasov Star Wars serijal, Dune je jedan od najboljih naučnofantastičnih filmova i ako ga niste pogledali krajnje je vreme za to.



Saving Private Ryan

Pet Oskara uključujući i onaj za najbolju režiju koji je 1998. godine dobio Stiven Spilberg su sasvim dovoljan razlog da pogledate Spašavanje redova Rajana. Priča je sledeća: u toku Drugog svetskog rata trojica od četvorice braće Rajan su poginuli istog dana, a četvrti je padobranom sleteo u dubinu Nemačke teritorije i ne zna se je li živ ili mrtav. Kapetan Džon Miler (glumi ga Tom Henks) zajedno sa malom grupom koja se upravo iskrcala u Normandiju kreće u potragu za preostalim Rajanom. Osam vojnika koji kreću u nemoguću misiju počinju da sumnjaju da li je u redu da svi oni rizikuju živote zbog jednog redova. Treba izdvojiti sjajnu scenu iskrcavanja sa početka filma koja traje gotovo pola sata. Ona konkuriše za jednu od najboljih ratnih scena ikad snimljenih. I ostala četiri Oskara za kinematografiju, montažu, zvuk i zvučne efekte dovoljno govore o tehničkoj strani ovog filma. Sem Henksa u Spašavanju redova Rajana glume i Met Dejmon i Tom Sizmor.

Pisma čitalaca

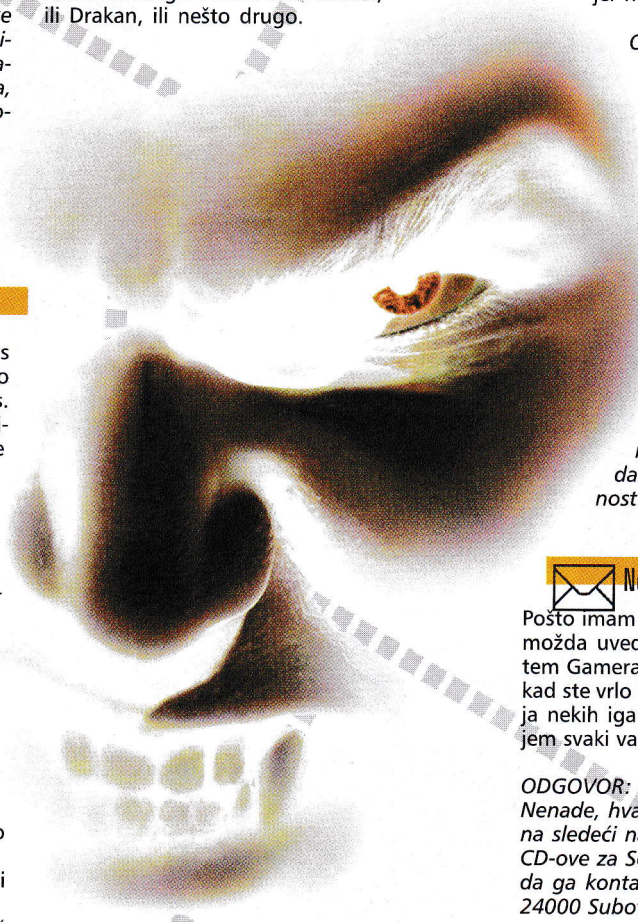
Marija

Pišem vam po prvi put, i naravno, kupila sam vas prvi put i zbog toga ću detaljno da kažem šta mislim o vama. Pa da počnemo:
1) Čim sam uzela vaš časopis u ruke zapazila sam kvalitet vašeg papira, i da znate da me je strašno oduševio. Samo mi je u oči zapala vaša cena, ali nije ni ona toliko velika ako se ne bi povećavala.
2) Kada sam počela da ga čitam mogu vam reći da ste me oduševili, a takođe i malo razočarali. Ne dopadaju mi se vaše greške u štampanju.
3) Postoje neke teme koje mi se ne sviđaju kao što je Game Master. Toliko ga neki hvale ali ja ne razumem zašto. Druga zamerka je to što kradete fore iz crtaća, npr. Iznoguda. Smislite neko bolje ime za ovu temu. I moram da pohvalim rubriku Pisma čitalaca. Ovde bih da prekinem. Nastavak u sledećem broju ... pismu.
Pozdrav, Marija P.S. Pismo nije mnogo dugo

ODGOVOR:
1) Cenu ne određujemo samo mi. Ni mi ne bi želeli da se povećava...
2) "Ko radi taj i greši"... ili ono "Niko nije savršen".
3) Game Master je pre svega za zaljubljenike FRP igara. Možda ti se i svidi nekad. A što se tiča Iznoguda, mi smo uporno kontaktirali zvaničnog vlasnika licence i prava na Iznoguda, nudili dogovor i finansijsku nadoknadu radi korišćenja imena i slika, ali nisu odgovorili. Šala na stranu, Iznogud je idealan lik kao maskota rubrike koja se bavi simpatičnim pričicama i tračevima. Nije to nikakva krađa kako kažeš, Iznogud je presrećan što radi kod nas.

Jelena Antić, Beograd

Dragi Gamerovci, eto mene opet. Imam za vas puno pohvala, ali i poneku zamerku. Evo prvo ću da vas hvalim. Vi ste moj omiljeni časopis. Ukoliko vas to interesuje, u vašem časopisu najviše mi se sviđaju opisi igara. Vi ste... (ovde ubacite svojih pet omiljenih pohvala). Pošto sam vas malo razveselila, da pređemo na primedbe.
- Bre, sve one reklame (koje vama donose dodatni novac) zauzimaju previše prostora. Bolje da ih malo smanjite, pa da ima mesta za nešto zanimljivije, ili još bolje povećajte broj strana (nažalost, ja sam alergična na sve vrste reklama).
- Dajte malo više prostora DVD-u
A sad, evo mog mišljenja o rubrikama.
1) Uvodnik je fin, mada ga ja ne svrstavam u rubrike
2) Nagradna igra - Ih, pih, pa šta mislite zašto vam ovoliko pišem?
3) Ako niste znali - dobra rubrika, samo tako nastavite
4) WWW iliti Web - Mene ne zanima puno, ali se ne vrti sve oko igara.
5) GM kutak -Uh! Tu rubriku ne razumem baš najbolje. Pročitam ponešto, dignem obrve i okrenem stranu.
6) Šala na stranu - Živeo Gamer! Rubriku obožavam i pročitam je bar pet puta (ala volim broj pet). COOL rubrika!!!
7) Važne sitnice - Ovo čita moj otac. Nije moj tip rubrike. Preletim pogledom preko naslova i slika pa nastavim dalje.
8) Male Tajne - To je najkorisnija rubrika (da, lepo ste me procenili u Gameru broj 04:00).
9) Na zapadu nešto novo - Rubriku čitam od reči do reči jer me interesuje šta će mi sledeće pasti u CD-Rom.
10) DVD - Za ovo sam već rekla.
11) Pisma čitalaca - Pročitam. Vidim šta ljudi misle, zamislim lica urednika drugih časopisa kad pročitaju da svi misle da je Gamer najbolji.
12) Iznogud - Da, da, čitam, lepo, maštovito, super...
13) E3 show - Pročitano.
14) Loading - Retko čitam nešto što nije vezano za PC, ali je ideja dobra. Možda treba uvesti istu rubriku za PC.
15) Hardware - Nisam ljubitelj (tata jeste), al dobro dođe.
16) Hardwareski rečnik - Fino, ali ne i odlično.
17) Multiplayer - Aha, to je to! Evo vako: Želela bih da koristim Internet za igranje, ali (ne)srećom ne igram ni Quake, ni Unreal ni Star Craft, ni... Ok, ne, ne, nisam luda, nego me interesuje ima li kod nas neki server na kome može da se igra Aliens vs. Predator, ili Drakan, ili nešto drugo.



Amerika mi je, ipak, predaleko, a moja centala nije digitalna. Ako nađete nešto bila bih vam zahvalna.
Toliko od mene (do sledećeg pisma) Jelena Antić, zvana Lance, po mom omiljenom liku iz stare igrice Brain Dead.

ODGOVOR:
- Reklama mora biti, a broj strana se povećao kao što vidiš
- Vidimo da se mnogima sviđa rubrika o DVD-u, i od sada ide na stranu.
- A što se tiča servera za pomenute igre, ne postoje kod nas specijalno za te igre (osim za Quake naravno). Najbolje je da igraš u nekoj lokalnoj mreži sa drugim živim igračima igru koju god želiš (igraonica recimo), ili da se dogovoriš sa nekim da igraš preko modema.
P.S. Pismo je baš dugačko.

Jončić Bojan, Beograd

Pozdrav svima u redakciji. Vaš časopis čitam od kada je počeo da izlazi. Vidim da većina vaših čitalaca izražava pozitivno o svemu u časopisu, ali smatram da se bez sugestija i kritka časopis ne može popraviti (i mi tako smatramo, prim. ur.) Zato vam ja predlažem sledeće:
1) Kao prvo slažem se sa predlogom da se ubaci poster i CD bez obzira na cenu.
2) Mislim da bi trebalo da u rubrici gde opisujete igre za PC prikažete slike iz igre u rezoluciji koja se podržava minimalnom konfiguracijom i slike u rezoluciji koja se podržava maksimalnom rezolucijom.
3) Bilo bi korisno da napišete i koliko igra zahteva mesta na hardu.
4) Trebalo bi malo više pažnje posvetiti Internetu i dobrim sajtovima.
5) Vratite rubriku Retro.
6) Ubacite bar po četiri manje zahtevne igre jer nemamo baš svi zveri!

ODGOVOR:
1) I mi se slažemo
2) Uradimo to ponekad, ali svima je dobro jasno da je razlika u kvalitetu ogromna, tako da nema velike potrebe za tim, osim u specifičnim situacijama.
3) Često napišemo to kroz tekst ili stavimo u igromer, a ako se desi da ne pomenemo, onda ipak moraš sam proveriti.
4) WWW iliti Web je zato tu, i ima potencijala za širenje.
5) Nije ni izbačeno, samo se pojavljuje iznenada i nepredvidivo.
6) Uglavnom ih ima takvih, mada mi, ako treba da vršimo izbor, gledamo kvalitet igre, a ne njenu zahtevnost.

Nenad Marić, Subotica

Pošto imam oko 60 CD-a za PS voleo bih da se možda uvede i rubrika za menjanje CD-a putem Gamera. Ja sam gluhonemi dečak, i ponekad ste vrlo komplikovani što se tiče objašnjenja nekih igara, ali pored svega redovno kupujem svaki vaš broj.

ODGOVOR:
Nenade, hvala na pismu, a možemo ti pomoći na sledeći način - svako ko želi da razmenjuje CD-ove za Sony Playstation sa Nenadom može da ga kontaktira na adresu: Moslovačka 9/12 24000 Subotica

Dejan Rakić, Beograd

Pozdrav svima u redakciji i da vam kažem da ste najbolji. Imam jedno pitanje za vas. Pošto se digla velika prašina o virusima mene zanima koji je najbolji anti virus. Ja mislim da je najbolji Norton 2000, a ne AVP, pošto Norton ima odlično urađen "Live update", veću bazu virusa, od preko 10 000 definicija više od AVP-a.

ODGOVOR:
Suvišno je raspravljati o tome koji je bolji. A kada smo već kod virusa, u ovom broju ćeš imati dosta toga zanimljivog da pročitaš o virusima.

Pisma čitalaca

Vladan Krstić, e-mail

Pozdrav, vidim da ste u sadržaju tražili komentar za novu Multiplayer rubriku. Mogu samo jedno da kažem : FENOMENALNA JE! Mislim da je to ono što je falilo vašem časopisu, jer kao što ste i sami napisali, multiplayer igranje se širi i sve je popularnije, a nema ko da ga isprati. Samo bih možda želeo da vam predložim da evenutalno odvojite još recimo pola stranice ili čitavu stranicu kako bi mi početnici postavljali pitanja, a autor Multiplayer sekcije nam odgovarao na ista. Recimo ja sam totalni početnik, i baš bih želeo da mi čovek koji radi Multiplayer odgovori na neka pitanja medju kojima su na primer i šta je to circle jump, odakle skinuti dodatne mape za quake, tj.gde naći nekakve savete i tutorijale za što bolje igranje. Hvala na vašem strpljenju.

ODGOVOR:
Neverovatno koliko vam se svidela ova nova rubrika, što znači samo jedno - multiplayer ostaje kao stalna i širiće se kako po sadržaju tako i po veličini.

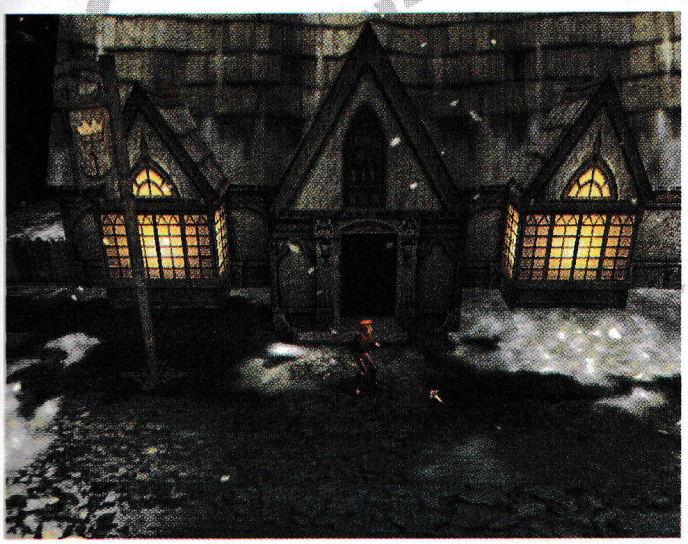
Nenad Krstić, Smederevo

+ kvalitet papira, da bolje ne može biti
+ hardware - nastavite; pre ili kasnije, svi će upgrade...
+ mogli bi i kratki pregledi slabijih PC naslova
+ rubrika "Galerija": crteži čitalaca iz mašte/igre
+ nagradna igra o.k. (sponzori utanjili sa CD-ovima)
+ šta mislite o prvoj nagradi: 64 MB PC-100 ?
- objavljujte pohvale sa stilom i duhovite only
- objavite i najgore kritike (dobićete + na tome)
- nađite meru sa sadržajem - pretrpaćete ga
- malo tačnije određujte min/opt konfiguracije
- nekakav optimum je PC/PS > 65/35

ODGOVOR:
Hvala i na pohvalama i na kritikama, kao i na zanimljivim predlozima o kojima ćemo razmisliti (kada kažemo razmisliti, onda stvarno i mislimo:)

Marko Miladinović, Beograd

Dobar dan, ovde Marko. Kao prvo ja bih vas samo kritikovao. Odvratno mi je da čitam samo pisma nekih šlihtara. Samo takva pisma objavljujete što je loše... I kako se meni čini ima sve više reklama i sve manje... Tek fazon sa povećenjem brojem stranica koje su iskorišćene samo za reklame. Uostalom, Gamer i nije tako



loš. Po meni PS je zastareo i trebalo bi prepoloviti broj opisa za Sony. Ono sa patuljcima je dobra ideja samo je treba malo više razraditi.

ODGOVOR:
Ne određujemo mi šta će čitaoci napisati u svom pismu. Ako žele da nas hvale u redu, ako žele da nas kritikuju, odlično. Kao što vidiš, objavili smo tvoje pismo, što znači da nisi u pravu da objavljujemo samo pisma pohvale. Sony je još uvek dosta zastupljen kod nas i mislimo da zaslužuje toliko koliko smo mu posvetili.

Prodanović Vladimir, e-mail

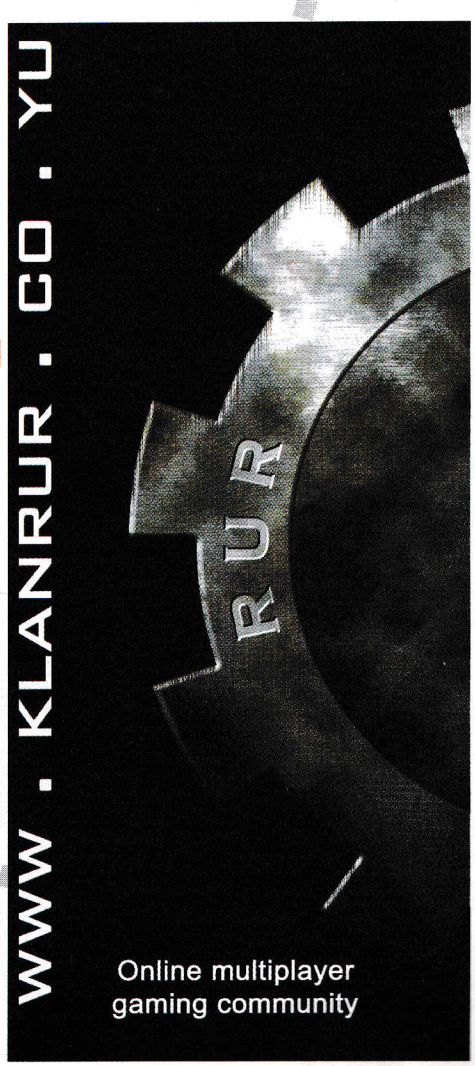
Prvo i osnovno, želim da vam kažem da zaista nije u redu kako postupate. Ne znam kako možete da tražite od nekoga da vam piše ako na ta pisma ne odgovarate (pisao sam vam jedno tri puta). Verujem ja i razumem da vi verovatno primate puno pisama, i da nemate vremena da odgovorite na sva, ali kad bolje pogledate to vam je u stvari i posao. Inače, Gamer redovno kupujem još od 4. broja (tada sam kupio prvi i zaista mi se dopao). To bi bilo to za ovaj put. Zaista bih vam bio zahvalan da ste mi odgovorili na bar neko od prethodnih pitanja, ali će biti dobro ako mi za početak odgovorite i na ovo malo pisamce (pa makar u odgovoru bile i dve reči). Samo toliko za ovaj put od vašeg Prodana iz Kaća (nadam se da znate gde je).

ODGOVOR:
Dve reči :) Šala na stranu, ali mi se trudimo da odgovorimo svima, a to ponekad (ili bolje reći uvek) nije moguće. Žao nam je što ti nismo ranije odgovorili, no ako budeš uporan sigurno ćemo ti izaći u susret. Do sledećeg pisma pozdrav i astavi da nam pišeš.

Mateja Agatanović, Beograd

Pozdrav i čestitke redakciji na najboljem, priznatom časopisu o PC i Sony PlayStation igrama. Sigurno ste najbolji, ali ja ipak imam par predloga:
1) Izbacite "Bljak kutak" (Šta će nam?)
2) Možda biste mogli da na zadnjoj strani napišete rešenja neke avanture
3) Počnite da opisujete štampače i skenere
4) Ubacite više taj poster (osedesmo čekajući ga)

ODGOVOR:
1) Šta će nam? Pa iz zabavnih, ali i korisnih naslova. Uz bljak kutak ćete se uvek dobro nasmejati, ali i gotovo sigurno znati šta da preskočite u vašoj igračkoj karijeri.
2) Bilo je već reči o tome, i sve u svemu, ostaje kao uvek dobar predlog. Samo se čeka dobra situacija za tako nešto.
3) Prelistaj neke od prethodnih brojeva Gamera. Bilo je i štampača i skenera.
4) Tražili ste - a sad ga okačite na zid :))



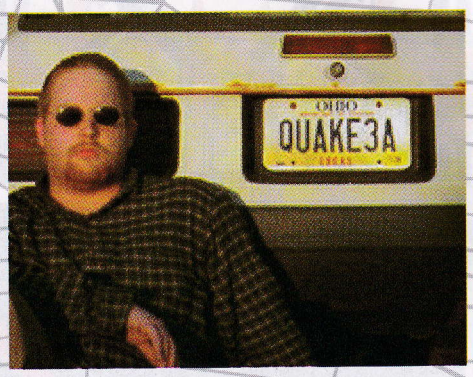
Quake1 & StarCraft turnir u Novom Sadu

Kao što smo najavili u prošlom broju, Quake1 turnir u Novom Sadu zakazan za 27.05.2000 godine je održan, a na ovom interesantnom turniru je najviše sreće od svih najavljenih favorita imao t-1000 koji je u, ne baš tako oštroj konkurenciji, uspeo da dominira, i da ode kući bogatiji za pokoji CD, nešto Net sati i sa već ustaljenom šoljom. Evo kompletnog poretka:

1. t-1000
2. Juicer
3. Raw
4. Smrt

Demoi sa turnira nalaze se na www.klanrur.co.yu

U priči sa Vesnom iz Novog Sada došli smo do infoa o predstojećem StarCraft turniru koji takođe organizuje Engine Net. Za razliku od prethodnih turnira za ovaj su obećane i Vredne nagrade. Igraće se 3 na 3 na već "standardnim" SC mapama, a vaše prijave možete slati na titania@eunet.yu



Campers Joy II

Kada već imate cool tetovažu, Treba vam i cool auto, i onda ste glavna faca u kraju. Ovu tablicu, mislim da nema potrebe posebno predstavljati.

Binaries

01. Inoxx, tvorac čuvene CTF-Face mape, izdao je svoj prvi map-pack, pod "pokroviteljstvom" Epic-a, tvorca poznatog Unreal Tournamenta. Arhiva koja sadrži šest mapa, među kojima je i Facing Worlds 2, predstavlja "a must have" za sve ljubitelje Nestvarnog Turnira. http://www.klanrur.co.yu/Files/utinoxxp.zip (4.8Mb)

02. Argus je program koji vam omogućava da analizirate svoju igru u popularnim FPS igrama iz bilo kojeg pogleda. Možete gledati "iz očiju" bilo kojeg igrača na mapi, posmatrati čitav događaj iz trećeg lica, ili ptičije perspektive. Veoma koristan program za sve one koji žele da poprave svoju multiplayer igru. http://www.klanrur.co.yu/files/argus050.zip

03. Pojavili su se i novi optimizovani .dll fajlovi za quake3. Ako neko slučajno nije upućen, posle instaliranja fajlova iz ove arhive, vaš frame-rate bi trebalo da skoči do 30%. http://www.klanrur.co.yu/files/q3117dl1.zip

04. Pro Mode je quake3 modifikacija koja donosi pregršt novih poboljšanja u poznati id-ov FPS. Unapređena je kontrola u vazduhu, rakete se kreću brže, a i sam HUD je znatno izmenjen. Kada vam još kažem da su mod pravili Thresh, Makaveli, Blue i mnogi drugi poznati igrači, dolazimo do fajla koji morate imati u svojoj kolekciji. http://www.klanrur.co.yu/files/promode_beta27.zip

05. UT 420 Patch Nova zakrpa za popularni EPICov FPS. Posle instalacije patcha sa adrese http://www.klanrur.co.yu/files/utpatc420.exe Ut_nocd.rar će vam sigurno trebati. (ime arhive sve kaze). http://www.klanrur.co.yu/files/ut_nocd.rar

Prvi domaći MOD i prvi domaći Add-On Pack za Q3A

Od samog nastanka, naša Multiplayer scena je "lagano" zaostajala za svetskom, što zbog hardvera u našim kućištima, što zbog katastrofalno loše veze sa domaćim provajderima. U poslednjih godinu dana, stvari se polako kreću na bolje, pa tako danas na našem Net nebu imamo na desetine servera za popularne igre, i stotine igrača koji se svako veče igraju na nekima od njih. Pravljenje modova, dodatnih mapa i skinova, što u svetu predstavlja nešto sasvim "obično", kod nas je dugo vremena bilo nepoznanica, a oni koji su se upuštali u ove projekte, brzo su odustajali od daljeg rada. Najzad, došlo je i kod nas takvo vreme da se ozbiljno radi na modovima i ostalim dodacima za popularne Multiplayer igre, pa kao rezultat toga rada, danas vam predstavljamo prvi domaći mod i prvi domaći add-on quake3 pak.

Krenimo redom. Mod je u totalnoj tajnosti razvijan već više od šest meseci, i nije se znalo ni kog će žanra biti, da li će posedovati nove mape, oružja, skinove, i ostale veoma bitne detalje. Početkom Juna, autor moda, dečko pod nickom Cool, dozvolio mi je da isprobam modifikaciju, i vidim kako sve to izgleda. pošto sam samo ja dobio mod, i imao prilike da ga odigram, ovo što ćete pročitati u redovima koji slede je čista Ekskluziva, koju nigde drugde nećete naći.

Mod je inspirisan igrom Half-Life, i kada budete startovali Quake3, prvo što ćete se zapitati bišć "Jel sam ja to startovao trojku, ili sam slučajno kliknuo na Half-life ikonicu?" HUD je kompletno promenjen, i sada je praktično potpuno isti kao i u Valve-ovom FPSu, tu je zeleni font, text koji se pomera, čuveni "kliktavi" zvuk itd. Na žalost, u ovu verziju moda koju sam ja igrao nisu uključene mape, pa sam oružja morao isprobati na standarnim quake3 mapama. Šta reći? "Pucaljki" ima više nego u bilo kojem modu koji sam imao prilike da vidim. Tu su sva oružja iz originalnog Polu života, ali i sav arsenal koji je koristio glavni junak iz HL add-ona : Opposing Force-a. Tu su i snajper, i bacač spora, kuka, Dislocator, Shock Rifle itd. Kao i dimne bombe i suzavac, kao nezaobilazna pomagala. Pored ovoga, u mod je ubacen i neki vid "damage locatora" pa ćete tako, ako ste pogođeni u nogu, duplo sporije ići mapom, dok će vas direktan pogodak u glavu direktno poslati u...ma, znate Već. Sve u svemu, utisak je veoma dobar. Kada još u kompletnu priču dodamo i to da je autor moda obećao i HL modele, powerupove, dosta novih mapa i (pazite sad) kompletnu Single Player priču sa uvodnim animacijama! A da, na kraju ono najvažnije, mod bi trebao da se pojavi negde polovinom Avgusta. Željno isčekujemo...

Sigurno vam je u quake3 zasmetalo to što je preveliki dim od rakete, što od lightninga ne vidite ni najveći quake3 model, Ili što vas Plazmina "loptica" totalno zaslepi pa ne znate gde ste? E pa vašim mukama je došao kraj (u čoveče, k'o da radim u Teleshopu ili tako nešto :). Klan RUR je sredinom Maja predstavio svoj "RUR Frag Pak", add-on koji će vam sigurno pomoći u igranju iDsoftwareovog FPSa, i podići vaš skill za najmanje 30%. Pogledajte kompletnu listu ispravki koju ovaj mod čini :

- Smanjen ili totalno izbačen dim sa rakete i granate - Smanjena plasma loptica za 60% - Oblikovan lightning koji sada ne pokriva pola ekrana :) - Izmenjen skin Rocket Launcheru - Izmenjen skin RailGunu - Izmenjen skin PlasmaGunu, - Promenjena pozadina quakea kao i sama konzola - Dodat normalniji kursor u glavni meni - promenjene brojke u HUD-u

Pozabavimo se malo svakom od ovih stavki. Dim rakete je utoliko smanjen što sada tačno možete videti odakle raketa dolazi bez da vam njen dim smeta ili smanjuje FPS, a vi bez problema vidite gde "opaljujete" svoje rakete. Po potrebi se dim može i totalno izbaciti. Plasma loptica je sada mnogo manja i ne smeta pri pucanju, tako da imate veliku preglednost nad stanjem stvari na ekranu, dok Lightning sada mnogo više podseća na onaj iz quake1, tj. sada je prava munja a ne light show na vašem monitoru. Zrak je dovoljno zgusnut da je sada pravo zadovoljstvo nišaniti njime. Ostale promene su totalno "dizajnerskog karaktera" pa se na njima nećemo zadržavati. Sve u svemu, sam add-on je naišao na veliki broj pozitivnih kritika širom Neta, a potvrdu da je kvalitetan dokazuje i to što ga praktično pola redakcije Gamera koristi :) Ako i vi želite da budete bolji u quake3, mislim da je RUR frag Pak prava stvar za vas. Fajl možete naći na www.klanrur.co.yu

CPL Asia: "Veliki" Fatality izgubio

I to ne jedan, nego bogami dva komada. No, krenimo redom. Sredinom Juna, tačnije od 10.06. pa sve do 13.06, u Singapuru je odrzano jedno od vodećih svetskih takmičenja u FPS igrama - CPL. Iako ne glavni turnir kao "pravi" Razer CPL od 100,000$, i ovaj hepening je sa svojih 20,000$ za prvo mesto privukao veliki broj poznatih quakera širom sveta. Tu su bili Fatality, Blue, PowerK, Lakkerman i mnogi drugi poznati i oni malo manje poznati igrači iz celog sveta. Turnir je počeo u 22h po našem vremenu, i na početku se igrao "čist" DeathMatch na ispadanje. Posle tih kvalifikacija, krenuli su i prvi "ozbiljni" mečevi. Svi favoriti bez problema savlađuju svoje protivnike, osim Hakeema koji se seli u Loosers bracket zbog izgubljenog meča protiv relativno anonimnog igrača. Takmičenje teče dalje, sa novom rundom 1 na 1 mečeva i onda - Boom - Veliki Fatality gubi od relativno nepoznatog igrača sa nickom s21.0. Naravno, za njega još ništa nije završeno jer ima šansu da pobedi u Loosers Bracketu, ali zato mora u finalu dva puta da pobedi drugog finalistu kako bi osvojio turnir. Blue pobedjuje Xenona i odlazi u Finale, a Fatality se sveti s21.0, odvaljuje momka sa nekih 25 razlike i odlazi u finale. Uzbuđenje na Maximumu, a Fatality i Blue nervozniji nego ikad. Prvu mapu (DM6) dobija Fat sa nekih 6 fragova razlike, ali je zato na DM16 Blue onaj koji stoji na postolju (rezultat 9:7) i koji u ovom slucaju ide kući sa 20K dolara u džepu. Mnogi ne mogu da veruju da je Fatality izgubio, ali ako malo bolje analizirate čitavu situaciju, vidite da je to i pomalo logično. Naime, Fat je izgubio od s21.0 što ga je totalno psihološki dotuklo, i prosto nije imao snage za finale. Pored toga, Blue na DM13 mapi vodi, a aktuelni CPL pobednik, naviknut da on bude taj koji treba da čuva Vođstvo, prosto ne zna šta da radi. Pravi veliki broj grešaka, a titula potpuno zasluženo odlazi u Ruke Blua. Sledeći veći turnir se održava u Avgustu, kada takođe očekujemo žestoku borbu između vodećih svetskih igrača, a potom, Sledeće godine dolazi novi CPL sa fondom nagrada od neverovatnih 200.000$.

Intervju sa osnivačen YU Quake 3 Lige

Posto prva quake3 liga, pocinje za manje od dve nedelje, popricali smo malo sa osnivacem, Nedeljom, oko propozicija i uslova takmicenja.

Gamer : Zdravo Nedelja. Posle nešto manje od šest meseci, kada se završila quake2 net liga, drenik.neta, Ti i tvoj matični provajder planirate održavanje jos dve interesantne lige, i to u dva najigranija FPSa ovih dana - Quake3 i Unreal Tournament. Možes li nas ukratko podsetiti kada je počela i koliko je trajala quake2 liga, koliko je igrača imala na početku a koliko na kraju, kakav je poredak bio posle zavrsetka lige, i šta su oni koji su pobedili dobili?r

Pozdrav tebi Laki i redakciji kao i svim čitaocima Gamera :) Elem, da počnemo ozbiljno. Neka svi koji čitaju ovaj tekst posete link : http://www.klanrur.co.yu/lview/Nedelja.html i pročitaju interviju koji je Laki napravio samnom i gde sam ja prirodan i opušten:)) Ali ajde. :) Istina je planiramo Ligu Quake3 Arene i Unreal Tournamenta. Ustvari Quake3 liga samo što nije počela a to je za dve, tri nedelje.. Video sam sva pitanja pa ćemo se vratiti na nju kada dodje pitanje :)) A sad, moja prva ljubav :) i živa rana Quake2 liga :)... Trebala je da počne konačno, posle dosta duge najave 1. Aprila 1999 ali " APRILILILILIIII " su nam rekli NATO okupatori pod okrljem noći sa svojim satelitima i ostalim soldateskama :)) Kada se završilo prijavljivanje, bilo je oko 70 prijavljenih. Liga je počela u Septembru iste godine a ostalo je oko 35 ozbiljnih igrača. Eee sada počinju muke. Zbog raznih problema ljudi su odustajali, imali smo sve drugo samo ne normalne uslove. Ovde ću stati da se ovaj interviju ne bi pretvorio u tužbalicu.:) Vilotići (citaj PTT) su krivi, oni su prekinuli vezu ! Ali posle raznih muka itd... da ne počinjem opet, liga je na prečac završena u Martu 2000, ostalo je 12 igrača. Nagrade su uručene uživo u emisiji OuterSpace. http://www.netgames.co.yu/Tabela.htm Za prvo mesto - Matična ploča - ABIT ZM6 - dar firme GRAPPOLO international koja je sa firmom MSMpro glavni i jedini zastupnik Abita za YU, 200 sati internet vremena na DrenikNetu. Za osvojeno Drugo masto -Grafička kartica - DIAMOND Stealth 2 G460 - MSMpro, 130 sati internet vremena na Dreniku. I za osvojeno treće mesto : Modem - PCI V.90 Cirrus Logic DFV HaM - JAGUAR Alarmi-ICmaster, firma koja se bavi proizvodnjim audio opreme i alarma za objekte i vozila. Zanimljivo je da su svi vlasnici sa nadimkom MIKI, i svi su moji liccni prijatelji.I pored Drenika i OuterSpacea su jedini zasluzni sto smo imali i imaćemo opet ligu.... Naravno tu su veoma veliku ulogu odigrali časopisi tipa Gamer, SK kao i ostali sajtovi na netu tipa Exxtreme3d, RUR...

Gamer : Reci mi, kada pogledaš unazad nekoliko meseci za vreme trajanja lige, kako ti se sve to čini? Kajes li se možda?

Ne kajem se, mada sam se stvarno smorio ali samo od nerviranja zbog loše veze, laga itd. Svi koji su do kraja ostali u ligi su pravi heroji. I još jednom da čestitam svim učesnicima (pionirima) u ovim nasim pokušajima da postanemo svet. :)

Gamer : Quake2 liga se tokom svog održavanja sretala sa velikim brojem problema. Tu je bilo konstantno pitanje laga, pa potom u samom startu lige Bombardovanje NATOa, potom lažne prijave, i na kraju nepojavljivanje velikog broja igrača. Kako ćes isplanirati igranje ovoga puta, i koje će biti tvoje oružje u borbi protiv lažnih prijava i tako tih stvarčica?

Naučen u Quake2 ligi, promenio sam pravila iz osnova. Više se ne igra po ugledu na fudbalsku ligu koja je po meni najpoštenija, ali jednostavno u internet slučaju neizvodljiva. Sada se igra eliminacioni, takozvani nokaut sistem. Opet se moram linkovati :) http://www.netgames.co.yu/PravilaQ3.htm Igrači koji se sada prijavljuju moraju u prijavi ostaviti fiksni telefon i jedino tako, posle moje provere ulaze u ligu. Za sada ima prijavljenih 20-ak regularnih igrača.

Gamer : Svako ko je ovih dana posetio www.netgames.co.yu mogao se uveriti u to da su prijave za obe lige počele da se primaju, ali da će se prvo održati Quake3 liga. Kada će ona početi, koje će ukratko biti propozicije i koje će nagrade pobednici odneti kući?

Kao što rekoh Quake3 liga počinje za dve najkasnije tri nedelje, pravilnik je podugačak i da ga ne bih ovde iznosio evo linka : :)) http://www.netgames.co.yu/PravilaQ3.htm. Nagrade su sada nesto skromnije ali svima potrebne. Za sada su pokrivena prva 4 mesta. Od prvog do četvrtog mesta svi dobijaju po : DIMM 32 MB PC 100 - a od sponzora "GRAPPOLO" ; "MSMpro" ; "JAGUAR Alarmi" i imamo još jednog sponzora "STMS trade", naravno puno sati internet vremena na Dreniku i "Boni" iznenađenja :))))

Gamer : UT liga. Znam da o ovoj igri nešto manje znaš nego o Quake3, pa stoga i pitanje, kako ce teći realizacija ovog takmičenja, i da li već sada znaš "osnove" (propozicije, nagrade itd.) ovog takmičenja?

UT će najverovatnije poceti od Septembra. Trenutno u Yu na netu imamo veoma malo igrača svega 15_tak od toga 10 RUR_ovaca :) šalim see... A osnove će biti slične kao i sa Q3 ligom s tim što ćemo imati još jedno iskustvo iz Q3 lige, koje će tada biti uveliko završena. Za nagrade ćemo jos videti jedino je Drenik vreme 100% sigurno.

Gamer : Kakav će odziv igrača biti po tvojim procenama za ove dve lige? Zna se da se quake2 kod nas mnogo više igra, a i činjenica je da je igranje na Netu uz quake2 mnogo povoljnije, što zbog veće zahtevnosti trenutno popularnih igara o odnosu na "legendu", a što zbog "zaobilaženja istine" (čitaj : crack) za popularne FPSove?

Pa odziv za Q3 ligu će biti sasvim dobar ili da kazem dovoljan za jednu pristojnu, respektivnu ligu. To oko "zaobilaženje istine" nije veliki problem, to je rešeno :)) UT u YU ima savim respektivne igrače ali nas ima malo, to je problem mada mislim da ce doći nova populacija... U samom startu kada su poceli Q3 i Ut lično sam veoma favorizovao Q3, A Ut server sam digao onako preko volje (posle nekih molbi ljudi koji su me kontaktirali što preko maila što preko icqa) i dugo sam se prema nemu ponašao kao prema pastorčetu. Sada se kajem :) UT populacijo oprostiteee... :)

Gamer : Ako smo do sada već zainteresovali ljude, gde se eventualni takmičari mogu prijaviti, i da li će ponovo, kao i za quake2 ligu, dobiti besplatne sate za igranje (nevežano za nagrade koje idu pobedniku) ?

Mogu se prijaviti http://www.netgames.co.yu/liga.htm i za UT http://www.netgames.co.yu/liga-UT.htm. Pa sve je moguće mada ovoga puta malo teže. Prednost imaju ljudi koji nisu iz Beograda a imamo prijavljenih iz Zrenjanina, Novog Sada, Niša...

Gamer : I na kraju ovog našeg malog i simpatičnog razgovora, šta imaš da poručis svima onima koji žele da se prijave, ali se plaše konkurencije, koji eventualno nemaju snage da se prijave jer misle da ce ispasti smešni, i uopšte, svima onima koje treba malo "pogurati" ?

Priavite se :))) da vas ne bi dugi prijavljivali. Uzeće vam se kao olakšavajuca okolnost :))) Ne gubite ništa samo mozete da dobijete, ne samo dobru zabavu i druženje već i dobre nagrade. I upisaćete se u istoriju. Da bi posle unucima koji će mozda jednog dana učestvovati na nekim olimpijadama u kompjuterskim ili net igrama, drhtavim i ponosnim glasom rekli : :))) " Eh kada sam ja to igraoooo, tada je trebalo izdržati i savladati ne samo protivnika već i PTT...." :)))))))))

Gamer : Srećno sa održavanjem Lige i izdrži junački do kraja :)

Hvala :) A mene ako se sete na dan bezbednosti, sete. Ako ne, to je bila moja građanska dužnost.

●●●●● Petar Nogo

Mi bi samo da se igramo II

Veliku poslasticu za sve posetioce E3 sajma predstavljao je štand Eidosa. Moglo se videti nekoliko zaista dobrih izdanja, među kojima treba izdvojiti: Anachronox, Deus Ex, Commandos 2 i Startopia.

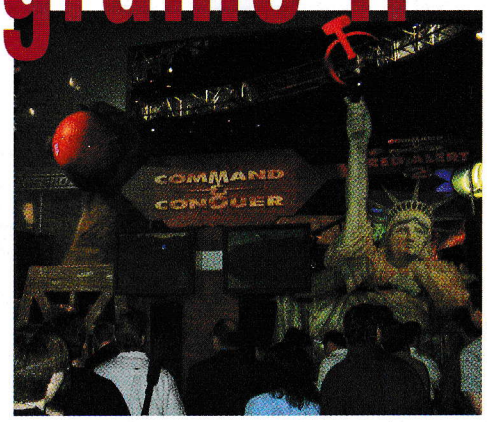
Anachronox je igra koju trenutno razvija Ion Storm. U pitanju je potpuno redizajniran Quake 2 engine, a izdavač je posebno skrenuo pažnju da će za prelazak igre biti potrebno čitavih 40 sati. Producent igre je Džek Hjuz koji je radio na legendarnom filmu Starship Troopers. Anachronox je 90 odsto završen tako da se očekuje skori izlazak. Deus Ex je još jedno izdanje koje će izaći iz Ion Stormove radionice a u pitanju je pucačina iz prvog lica sa malim dodatcima RPG-a. RPG dodaci se ogledaju u mogućnosti povećanja efikasnosti određenih oružja. Primera radi, snajper je na početku igre jako teško koristiti pošto je drhtanje ruke veće, ali se ono vremenom smanjuje. Druga bitna informacija je da nivoi neće biti linearni, već će se moći prelaziti na više različitih načina. Iako se Deus Ex zasniva na relativno starom Unreal engineu teško se može primetiti bilo kakva sličnost sa originalom, pošto je grafika totalno redizajnirana. Najbolje ostavljamo za kraj, pa je na redu Startopia, veoma duhovita igra koju za Eidos trenutno razvija Mucky Foot. Priča je vrlo originalna - sve planete su postale nenaseljive, pa su ljudi, primorani da traže nova staništa, počeli da se naseljavaju na krofne - torus. Različiti ljudi kontrolišu velike delove krofni, a vaš cilj je da budete najuspešniji. Da biste to postigli, morate namamiti ljude da se nastane baš na vašoj krofni, a to ćete postići nižim rentama, izgradnjom rekreacionih centara... I na kraju, dugo očekivani Commandos 2. Jedna od najpopularnij strategija konačno donija zvanični drugi deo. Radnja se odvija u istom periodu - tokom Drugog svetskog rata, a ciljevi su vrlo slični - ubaciti se u nosač aviona, podmornicu, bunker... Prvo što se da primetiti su bitne promene u upravljanju, ali se čini da je to samo dovelo do nepotrebnih komplikacija. Što se novih likova tiče, tu su zavodnica (seductress), zatim lopov i pas. Igra je tehnički napredovala, ubačena je mogućnost rotiranja kamere, rezolucija se može podići do 1024x768, i grafika je veoma dobra. U Commandosu 2 se može ulaziti u zgrade što je još jedna novina, a takođe se stvari iz inventara mogu menjati sa ostalim savezničkim vojnicima. Izlazak Commandosa 2 se može očekivati pred kraj godine.

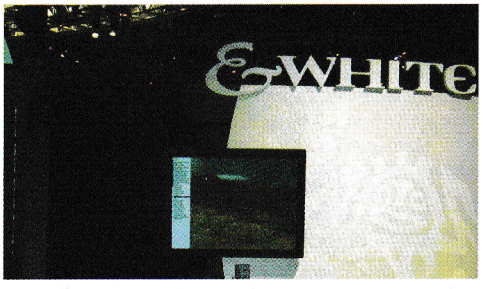
Westwood, koji se već neko vreme nalazi pod čvrstom rukom Electronic Artsa, predstavio je još jednu igru iz Command and Conquer serijala, jedina novina je što igra nije real-time strategije već pucačina iz prvog odnosno trećeg lica pod nazivom C&C Renegade. Smisao igre je da igrača ubaci direktno u borbu kojom ste do sada upravljali. Biće tu svih originalnih C&C vozila i građevina u koje možete ulaziti, a prava poslastica je što se možete ušančiti u neku zgradu i odatle rafalima pozdravljati protivničke vojnike. Ovaj potez Westwooda verovatno će obradovati sve ljubitelje popularnog serijala, ostaje da se vidi kako će se njihovi programeri snaći na klizavom terenu dvorane FPS, protiv hokejaša Epica i ID Softwarea.

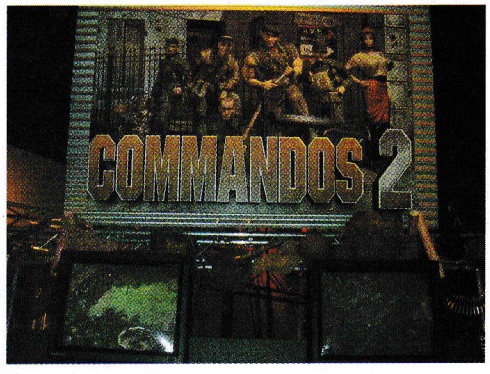
Electronic Arts, kao i uvek, ima velike planove za predstojeći period - predstavljen je potencijalni hit pod nazivom Black & White, zatim Alice, igra rađena po poznatoj bajci Luisa Kerola, još jedan nastavak NFS serijala, kao i prva licencirana PC Bond igra - James Bond: The World is Not Enough.

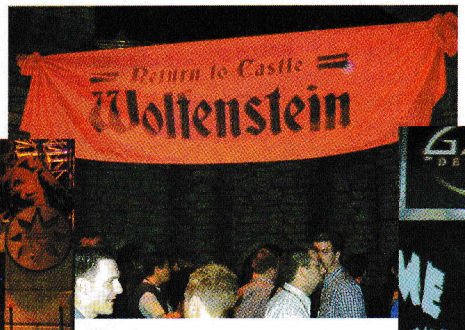
Black & White vas stavlja u ulogu Boga koji vlada zemljom po imenu Eden. Eden je prepun sela i seljaka, a vaš cilj je da naterate čitavu populaciju da vas obožava. Za postizanje cilja možete koristiti božje moći, razne magije, a data vam je i mogućnost silaska na zemlju i to u obliku neke životinje - zeca, tigra, kornjače, krave, majmuna... Tehnički, Black & White je možda najsavršenija igra prikazana na E3 sajmu, a i opšti utisak nije ništa lošiji - ovo je naslov koji zaista treba sa nestrpljenjem očekivati. Alice će definitivno ostati upamćena kao najnašminkanija igra na ovogodišnjem E3 sajmu. Igra je avantura iz trećeg lica, a najvažnija vest je da je bazirana na Quake 3 engineu, tako da se o grafici može reći sve najbolje. Retko ko će, kada vidi igru, primetiti ikakvu sličnost sa Quakeom 3, ipak, ako se prisetimo Disnijevog crtaća Alisa u zemlji čuda koji je smešten u koloritan i veseo prostor, Alice je totalno drugačija, prepuna depresivnih i uznemiravajućih gotskih uticaja, što opet možemo pripisati izboru enginea. Uopšte rečeno, iako urađena prema bajci, Alice nikako nije dečija igra i verovatno će silno obradovati sve one koji su voleli Tomb Raidera, Nocturne... Tu je i podrška za T&L, pa G-Forceovci mogu početi sa pripremama za doček. Što se nastavka NFS serijala tiče, mora se priznati da ljudi na sajmu nisu bili preterano zainteresovani, što se lako može objasniti činjenicom da je NFS Porcshe Unleashed izašao nešto više od mesec dana pre sajma. Bilo kako bilo, ideja o vraćanju serijala u sedamdesete godine zvuči zanimljivo, a veliki broj novih opcija, mogu pretvoriti NFS Motor City u pun pogodak. Još samo par reči o Bondu - još jedna igra rađena po Quake 3 engineu, a činjenica da se Electronic Arts isprsio za kupovinu Bond licence definitivno govori o budućim planovima firme. Ipak, na sajmu se moglo videti jako malo pošto je prikazan samo jedan demo nivo na kome se može koristiti samo jedno oružje. Treba li uopšte napomenuti kako lepo Q3 engine izgleda?

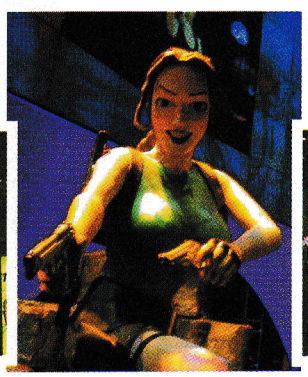
Sve u svemu ovogodišnji Electronic Entertainment Expo je imao za svakog po nešto. Nijedna velika firma se nije obrukala, samo ostaje da dovrše posao u istom stilu. Viđeno je bar 30 naslova od kojih se puno očekuje, a nama ostaje da nestrpljivo iščekujemo njihov izlazak.

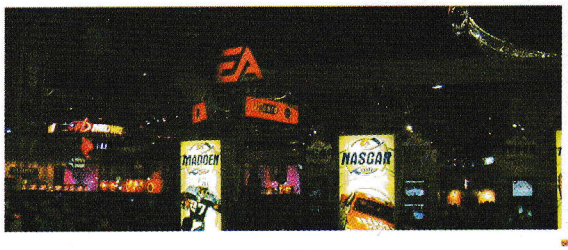












- Prodaja i otkup novih i polovnih PC konfiguracija i komponenti

- **INTERNET** provajding
  YUBC uplatno mesto

Dreamcast

PC

PlayStation

- konzole
- dodatna oprema: obični i analogni (dual shock) džojstici, memorijske kartice, RF modulatori, N/PAL konvertori,pištolji volani, skartovi...
- prazni CD-i: Verbatim, No Name, 80 min
- Veliki izbor fabričkih diskova
- **Na veće količine, poseban popust!**

PC

No Name	Verbatim	
4,0 DM	4,5 DM	1 CD
3,5 DM	4,0 DM	10 CD-a
3,0 DM	3,5 DM	20 CD-a
2,8 DM	3,3 DM	50 CD-a
2,5 DM	3,2 DM	100 CD-a
NAZOVITE !!!		100 i više

SONY

Verbatim	Fabrički	
4,5 DM	4,5 DM	1 CD
4,0 DM	4,0 DM	10 CD
3,5 DM	3,5 DM	20 CD
3,3 DM	2,8 DM	50 CD
3,2 DM	2,5 DM	100 CD

* u cenu su uračunati kolor prednji i zadnji omot i CD nalepnica

EXSBS

Cara Dušana 35, Zemun
011 / 613-865 exsbs@yubc.net
radno vreme: 10-20h osim nedelje

SPECIJALNA PONUDA!

Veliki izbor prednjih i zadnjih omota i CD nalepnica za PC
sito štampa na diskovima

BESKOMPROMISNI

eXXtreme 3D

igrački sajt

Forum | Reklama | Beokutak | Kritike | Kontakt | Fajlovi | Linkovi | Arhiva

NFS: MOTORCITY SADA MOTORCITY ONLINE

Neće biti ni deo Need For Speed serijala. E, stvarno ovi iz EA znaju da zase*u. A sve je _kao_ zbog sigurnosti i smanjenja piraterije... Svaka im čast.....

SERIOUS SAM

Evo jedne "komšijske" igre. Radio ju je CroTeam (znate oni što su nekad odradili neki fudbal nalik na Sensible Soccer) a u pitanju je, naravno, FPS koji izgleda uveliko pali i žari. Ukoliko ste i raspoloženi možete i overiti demo... Inače, po Hrvatskoj se već neko vreme po ceni od 25DM može naći još jedna igra njihove domaće radinosti. U pitanju je avantura "Poslanik" (valjda je prevod dobar ;))).
http://www.croteam.com/

DOOM 3 NAJGORA IDEJA IKADA?

Tako kaže naslov GameSpy članka. Zašto i kako, najbolje je da sami saznate ako kliknete na link (dobro, ako ne bude išlo probajte da ga prekucate :))) Ljudi su izgleda zaista u pravu jer 99% ljudi koji su radili na Doom i Doom2 igrama više nisu u ID-u. Samo bacite pogled koliko ljudi više nije uz Jocu Karmaka. :)
http://www.gamespy.com/editorials/doom3_a.shtm

EXXTREMNE STVARI

KAKO DA OFARBATE MONITOR U CRNO!!! Ovo je moralo da ide sa Caps-om. :))) Navalite, to je ono što ste oduvek želeli.
http://www.gamingin3d.com/monitorarticle.shtml

FAKK2 U PRODAVNICAMA OKO 20. SEPTEMBRA

Nije mnogo daleko, zar ne? Igra je završena, single-player only, a multiplayer dodatak se planira za koji mesec posle objavljivanja same igre. Dakle, računajte na Julie Strain tek posle letnjeg raspusta...

LOOKING GLASS SE ZAHVALIO SVIMA...

Ovo ste već sigurno čuli. Firma koja je, kako oni kažu, bila pionir u mnogim žanrovima, što nosi rizik... Kada se samo setimo šta je LGS sve radio teško je poverovati da je tako lako propao. Pa samo zbog Thief-a je čudno, a da se ne pominju Terra Nova, System Shock ili Flight Unlimited...

DA LI STE OLD-SKOOL IGRAČI!?

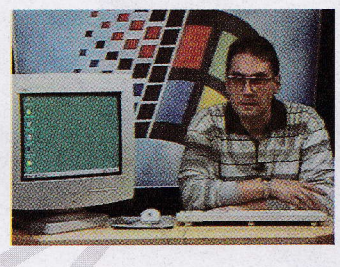
Probajte test. Mi na eXXtreme3D-u se, bogami, smatramo. Sa ovim računaljkama smo od davnih 80-tih godina. Znate one fenomenalne igre: Asteroids, Bolo2, Manic Miner, ili Jet Set Willy?
http://www.3dactionplanet.com/features/articles/oldschooltest/

www.exxtreme3d.co.yu

Nagradna Igra

U organizaciji vašeg časopisa (Gamer) pjuterske kompanije (List Computers):
Ukoliko se smatrate dovoljno kreativnim, maštovitir i originalnim, a pri tom ne oskudevate ni u znanju, iskoristite jedinstvenu priliku i sve to pokažite na delu. Ne dozvolite da čitavog života sebi prebacujete da niste ni pokušali!
Učestvujte u takmičenju za najbolji multi-me(Internet intro!
Tema je zadata, to jest, radićete projekat koji ima jas i svrhu. U pitanju je intro prezentacija (uvodna sekvenca) za jednog od organizatora takmicenja (List Computers) sa par zadatih elemenata koji neće bitno sputati slobodu vašeg izražavanja. Naša sugestija je da kao alat koristite Flash, ali ni tu niste ograničeni: izaberite onaj Internet alat koji vam pruža najvece mogucnosti, komfornost i sigurnost pri radu. Materijal za rad, sa predlozima i bazom podataka ćete unapred dobiti, pa se u celosti možete usredsrediti na stvaralački proces. S obzirom da će se pristigli radovi vrednovati visoko-profesionalnim, svetskim kriterijumima, i nagrade, koje će biti dodeljene samo ukoliko minimalni nivo kriterijuma bude zadovoljen, su izuzetne i posebne. Kreću se u rasponu od vrlo vrednih kompjuterskih komponenata do angažovanja na interesantnim internacionalnim projektima. Obavezne detaljnije informacije potražite na www.gamer.co.yu ili www.list.co.yu. Krajnje je vreme da sebi kažete: sad ili nikad!
Kako THe GaMe® saznaje iz svojih pouzdanih i nikad proverenih izvora, nagrade su, između ostalog, grafička karta ELSA Erazor III Pro, Gamepad Microsoft Freestyle Pro, Art Virtuelne infracrvene 3D naocare, i još mnogo drugih).

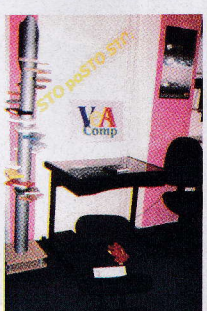
Internet Multimedijalni kurs



Od firme Anima smo dobili dva multimedijalna kursa na prezentaciju. Jedan se bavi tematikom samog Windowsa 98, a drugi Internetom. Za ovaj broj smo prikazali kurs za Windows 98, a za idući će biti obrađen Internet kurs.
Instalacija je lagana i skoro i da ne postoji. Praktično odmah po ubacivanju CD ste spremni za učenje. U slučaju da se ne registrujute imaćete pristup samo 15 lekcija od preko 200.
Kao što možete videti sa slika organizacija ekrana je jednostavna i razumljiva. U prozoru teče video zapis, dok se iznad njega nalaze poglavlja, a sa leve strane određeni tekstovi unutar njih. Narator i prikaz jednog tipičnog windows desktopa se naizmenično smenjuju prateći događanja na ekranu. Sve je to lepo uklopljeno u celinu, te vam na jedan nenametljiv način "gura" sve više i više informacija.
Suštinski sve je na svom mestu, i ovaj kurs radi upravo to što i treba - uči vas načinu korišćenja Windowsa 98. Ostaje nam samo da iščekujemo nešto tipa Windows 2000 kursa sa povećanom interaktivnošću, u smislu praćenja dešavanja na ekranu i interaktivnog uputstva za obavljanje određenih zahteva.
Kurs smo na testiranje dobili od firme Anima, 3030293

Srećković u akciji

Ovaj put nije u pitanju Srećko već Nenad Krstić. On je u GaMe®-u broj 11 već dobio prvu nagradu i sto od VeaComp-a. U međevremenu je nastavio da čita GaMe®, i vredno učestvuje u nagradnoj igri. Tako da mu se u broju 20 posrećilo, i ponovo je dobio prvu nagradu. Kako je već imao kompjuterski sto, želeo je sada nešto drugo. U razgovoru sa ljudima iz VeaComp-a, došli su do toga, da bi jedna ergonomska stolica lepo legla, u kompletu sa stolom u njegovoj sobi. I tako, Nenad je preuzeo svoju nagradu. Pošto je očigledno talija, želimo mu i daljnim nagradnim igrama, bar ovoliko sreće. Takođe se zahvaljujemo i ljudima iz VeaComp-a, što su Nenadu izašli u susret pri odabiru nagrade.



dOŽIVETI STOtu

neka bude

STO
poSTO
STO
STRANA

i Vama
i Nama

STOLOVI ZA KOMPJUTERE
& KANCELARIJSKI NAMEŠTAJ

VeA Comp
STO poSTO STO!

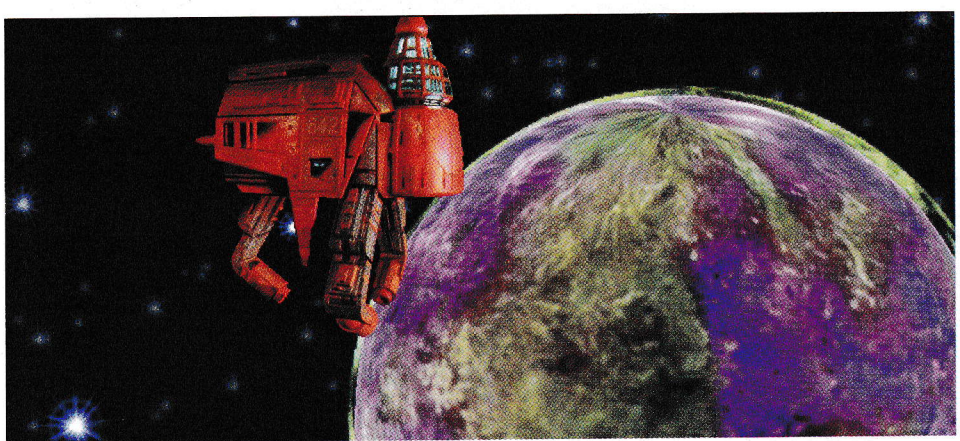
Beograd, Tadeuša Košćuška 72
tel. 011 186 355, tel/fax 186 267, mobtel. 063 705 950

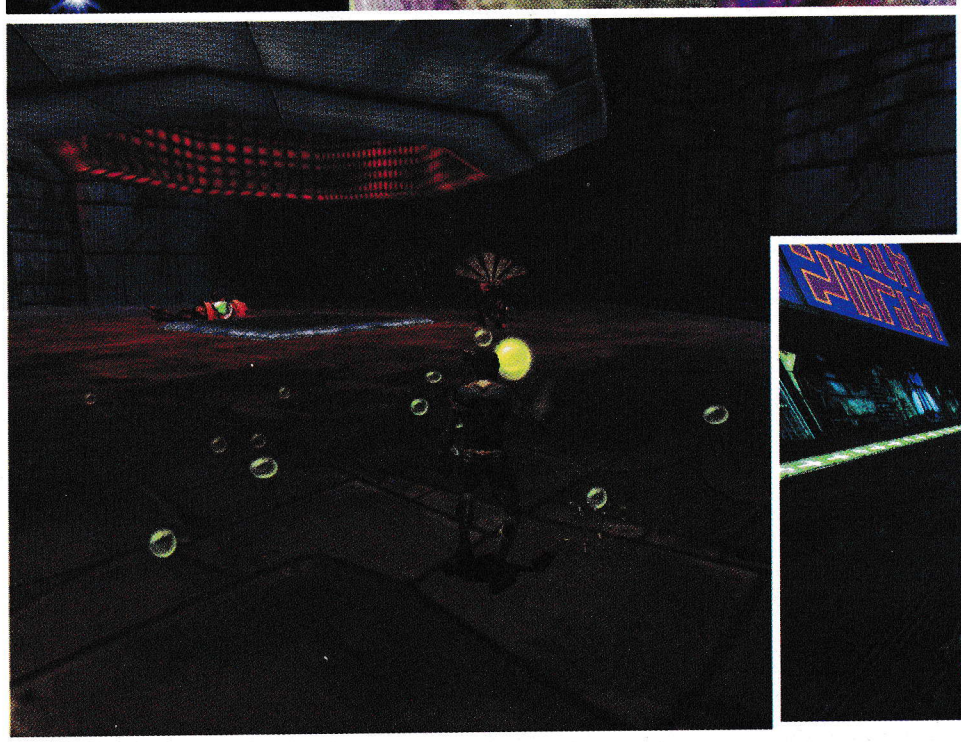
●●●●● Nikola Dmitrović

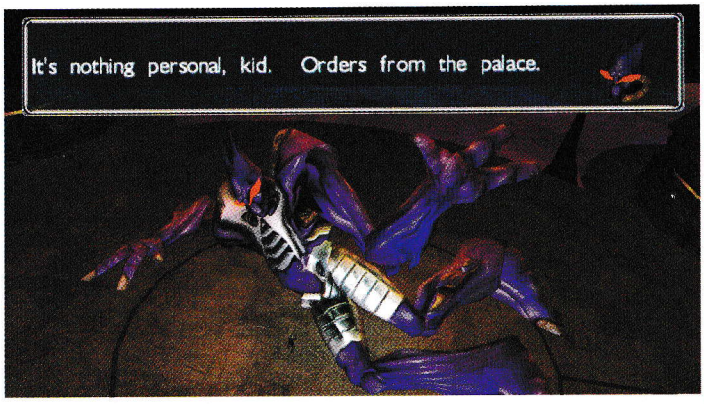
MDK2

Sigurno ste primetili kako se industrija video igara u poslednjih par godina više bavi kloniranjem nego smišljanjem jedinstvenih naslova. Čim neka igra dostigne određenu popularnost, odmah se tu nadju gomile kojekakvih kvazi-programera koji forsiraju samo taj žanr i tako sve dok se ne pojavi nešto novo i originalno. Za primer uzmimo Diabla koji je toliko puta prežvakan da je bilo neophodno da igre tog tipa dobiju svoj sopstveni žanr, odnosno real time FRP. Ovo govorim zato što je sve to silno kloniranje i forsiranje samo određenih vrsta igara dovelo do skoro potpunog gubitka nekih manje popularnih žanrova. Ove godine su gospoda izgleda malo klonula od kloniranja tako da su počeli da se pojavljuju naslovi koji stvarno plene kako tehničkom izvedbom tako i idejom. Negde pred kraj ovog uvoda pojavljuje se MDK2. Urađen od strane BioWare corp. i Interplaya MDK2 nam donosi čudnu mešavinu pucačine iz trećeg lica, platforme i logičke zavrzlame. Da bi vam pojasnio ovo, ispričaću vam kako to izgleda u praksi.

Lepo urađeni intro vas podseća na priču iz prvog dela, odnosno vi ste u ulozi domara Kurta, stalno zaposlenog na svemirskom brodu prof.dr. Hokinsa čiji talenat na Zemlji nije bio dovoljno poštovan te se on ljut zbog svog neshvaćenog genija otisnuo u duboki svemir. Na brodu je uspeo da napravi i psa sa šest nogu po imenu Max. I taman kada je bio na pragu totalno genijalnog otkrića negde iz druge galaksije pojave se zli svemirci sa namerom da porobe Zemlju i nemilice zlostavljaju sve na njoj. Doktor Hokins veliki patriota(i čiraš) da Kurtu prototip borbenog kiborg odela i pošalje ga u herojsku misiju da spase svet. Posle mnogo naporne borbe i pobede nad samim svemirskim vojskovođom, Kurt se trijumfalno vratio na brod sa namerom da ostavi borbeno odelo i ponovo uzme staru dobru metlu. I taman kada se spremao da to uradi na radaru se pojavila još jedna tvrđava smrti (nešto kao veliki rasklopni tenk - setite se prvog dela). Doktor Hokins očita Kurtu još jednu bukvicu o junaštvu (što ovog apsolutno ne zanima) i pošalje ga još jednom u nemoguću misiju spasavanja sveta. Tu ćete shvatiti da MDK2 počinje tamo gde se MDK1 završava. Neki poseban scenario tu ni ne postoji, nego su odgovorni u Biowareu jednostavno samo produžili borbu iz prvog dela. U početku igre vas profesor upoznaje sa igračkim interfejsom, koji se ne razlikuje mnogo od onog iz prvog dela (znači i dalje je odličan), i posle tog kraćeg upoznavanja kreće obilni MDK (Murder, Death, Kill) uz mnogo trčanja i skakanja. I vi ćete verovatno kao i ja pomisliti u čemu je razlika između ova dva dela izuzev mnogo dobre grafiike. Odgovor na to pitanje dobijate na kraju prvog nivoa kad vas ogromni Swang unezveri lakim dodirom zanoktice na malom prstu leve ruke. Da pojasnim - Swang je ljubičasti podlac sa drečavo crvenim kr-melj naočarima(kr-melj je svemirski RayBan), koji je velik kao tri kule na Limanu. Trenutno onemogućenog Kurta u drugom nivou zamenjuje profesorov šestoruki ljubimac Max i tu ja konačno ukapiram da ova igra krije u sebi mnogo više od svog slavnog prethodnika. Nemilim slučajem i Maxa prerasli smrad Swang unirvaniše, tako da u trećem nivou ula-







zite u ulogu profesora koji je totalni kralj što se tiče provala po kvadratnom centimetru igre. I tako skoro do kraja igre: Kurt, Max, Profesor... Svaki od likova ima drugačije sposobnosti; Kurta se sećate iz prvog dela - obučen u crno cyber odelo u koje je ubačen totalno ludi trakasti padobran, umesto desne ruke ima chain gun koji po potrebi može da se koristi kao snajper, i iz inventara vadi razna sredstva ubeđivanja i obmanjivanja protivnika tipa: granate, uređaji za nevidljivost... Max slabije skače i nemože da paraglajdira (sem ako ne nađete rocket pack) ali zato može da puca iz četiri oružja odjednom. Videćete šta je pucanjac kada mu stavite u ruke-pardon šape, četiri chain guna pa ošurite po gamadi. Maxov arsenal je ubedljivo najveći, kao i njegova energija, i u svakoj ruci može da nosi različito oružje (tipa: magnum, shotgun, uzi...).

Profesora ćete voditi poslednjeg što je dobro jer treba biti momački vešt da bi se igralo sa njim. Profesor je najnepokretniji i najslabiji lik u igri. Umesto oružja ima dva inventara, za svaku ruku po jedan, tako da se svemirske gamadi rešavate kombinacijom dva predmeta. Osnovno profesorovo oružje je atomski tost (??!!?), to jest u levoj ruci toster koji je bio umočen u neku radioaktivnu materiju, u desnoj ruci hleb, pa da vidiš kako zlikovci begaju. Atomski tost se odbija od zidova tako da možete sasvim fino da rikošetirate sa bezbednog mesta (ko kaže da profesorski hleb nije težak). Ludi profan ima najmanje energije (svega 60, što je beda spram Maxovih 200), skok mu je prava pateti-

ka, i ne može da se penje što znači da kod njega sve ide po sistemu "um caruje, a pozicija se snima svakih dva minuta". Na kraju svakog nivoa čeka vas Glavni, the Man, Kralj(ica)... Svaki od njih ima neku slabu tačku tako da toplo preporučujem da prvo dobro razmislite gde ćete sasuti kvadrizilione potpuno besplatne municije. Table su lepo urađene, imaćete mnogo prostora za iživljavanje na nedužnim porobljivačima, municije i energije ima sasvim dovoljno, a i lako ćete ih uočiti jer su markirane. Programeri su se stvarno potrudili oko grafike i enginea. Boje se neprimetno stapaju u sveopštu cyberpunk parodiju, senke se prelamaju kao prave, i sve teče glatko i precizno. Posebna pažnja je posvećena sitnim detaljima koji život znače tako da sad kad pucate za vama ostaju gomile čaura, para koja izlazi iz cevi menja boju u zavisnosti od toplote, a projektili vaših protivnika prave drugačiji svetlosni efekat kad vas zviznu u facu. Zvuci su pravo ludilo, Max laje i cvili (prilikom naprezanja), profesor stenje i hukće, i doprinose ogromnoj dozi humora koja podiže ovu igru u nebo. Profesor se svima obraća kao da je vaspitač u jaslicama, Max ne vadi cigaru iz usta i non stop provaljuje neke mačo baljezgarije, a Kurt koji i nije baš mnogo bistar uglavnom pati za svojom omiljenom metlom. Tu su i vaši cenjeni neprijatelji koji su toliko nepristojni u javnosti da stalno puštaju vetrove, pljuju i podriguju - bruka. Igra ume da bude preteška, pogotovo kad igrate sa profesorom koji je pokretan koliko i nilski konj na štulama, silno skakanje može i da dosadi, ali ja sve ovo vama pričam zato što ne mogu da nađem drugu manu. Kada bih opisivao MDK2 kratkom rečenicom rekao bih: lepo, zanimljivo, zarazno, jednom rečju - novo(rečenicom? prim.kor.). Za kraj daću vam besplatan savet (kaniš li pobjediti ne smiješ izgubiti :), često snimajte pozicije. Brzo se usnimavaju, brzo i učitavaju, lebac ne ištu, a mnogo znače. I ne zaboravite MDK-išite u što većim količinama opremljeni ste za to!

Igru smo dobili ljubaznošću
CD kluba GL Soft 011/423-700

igromer

Sve

88 %

Žanr:

1 CD

Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D karta

grafika	90
zvuk	88
muzika	80
igrivost	88
atmosfera	91

BEOPOLIS

Knjižara i CD ROM Shop BEOPOLIS U holu ***Doma Omladine,***
Tel.:064/12 54 551, 011/322 99 22 radno vreme: pon.-sub. 09-22

samo u holu

Doma Omladine

veliki izbor CD-ROM-ova

džojstici, miševi,

slušalice, mikrofoni, zvučnici

i ostala prateća galanterija...

...i cenimske!

IGRE
3D ULTRA COOL POOL
AIRPORT INC.
AGE OF EMPIRES II - THE AGE OF KINGS
AGE OF WONDERS
ARMY MAN - AIR TACTICS
ASTERIX - 20 PUSTOLOVINA (STRIPOVI)
ASTERIX & OBELIX TAKE ON CAESAR
AZTEC
BATTLE ZONE II
BEETLE CRAZY CUP
BLIZZARD BATTLECHEST
BUGS BUNNY: LOST IN TIME
CAESAR III
CHESSMASTER 7000
CIVILIZATION: CALL TO POWER
CIVILIZATION: TEST OF TIME
COMMANDOS BEYOND THE CALL OF DUTY
CROC 2
CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC
DELTA FORCE 2
DEVIL INSIDE
DIE HARD TRILOGY
DRACULA
DRIVER
EA SPORTS SUPERBIKE 2000
EA F1 2000
EARTHWORM JIM 3
EMERGENCY ROOM
ENEMY ENGAGED
EURO 2000
EURO LEAGUE FOOTBALL
EVOLVO
F/A-18E SUPER HORNET
F-16
F-22 LIGHTNING 3
FA PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 2000
FALCON 4.0
FIFA 2000
FLANKER 2.O
FLIGHT SIMULATOR 2000
FREESPACE 2
FRITZ 6
FORD RACING
GAME ZONE 9 (Mix platformskih igara)
GAME ZONE 10 (mix tuca)
GORKY 17 (ODIUM)
GP 500
GRAND PRI
GRAND TH
GROUND CONTROL
GUNSHIP!
HALF-LIFE
HALF-LIFE OPPOSING FORCE
HEART OF DARKNESS
HEROES OF MIGHT AND MAGIC III
HEROES
HOMEW
HYPE: THE TIME QUEST
IMPERIUM GALACTICA 2
KING OF DRAGON PASS
LE MANS 24 HOURS
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
LEMMINGS REVOLUTION
LUCKY LUKE
MAJESTY
MDK 2
MESSIAH
METAL FATIGUE
MICHELIN RALLY MASTERS
MIDNIGHT RACING
MIDTOWN MADNESS
MIG-29
MIGHT AND MAGIC VIII
MOTOCROSS MADNESS 2
NBA LIVE 2000
NEED FOR SPEED IV - HIGH STAKES
NEED FOR SPEED - PORCSHE UNLEASHED
NEVERHOOD
NHL 2000
NOX
OFFICIAL FORMULA 1 RACING
PANDORA'S BOX
PANZER GENERAL 3D
PHARAOH
PIZZA SYNDICATE
PLAYER MANAGER 2000
PROPINBALL: FANTASTIC JOURNEY
QUAKE III ARENA
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
RALLY CHAMPIONSHIP
RAYMAN 2: GREAT ESCAPE
REVOLT
RISK II
ROGUE SOEAR - MISSION PACK: URBAN OPPERATIONS
"ROLAND GARROS: FRENCH OPEN, PARIS 1999"
ROLLCAGE STAGE 2
SIMCITY 3000 UNLIMITED
SIMPLY GAMES 9 (Mix vozila za slabije kompjutere)
SIMPLY GAMES 2000
SIMS
SLAMTILT RESURRECTION
SOLDIER OF FORTUNE
STAR LANCER
STAR WARS: FORCE COMMANDER
STREETWARS - CONSTRUCTORS UNDERWORLD
SUPREME SNOWBOARDING
SWAT 3
SYSTEM SHOCK 2
TACHYON - THE FRYNGE
THE FORGOTTEN
THE SOUL OF WESTWOOD STUDIOS (Mix Westwood igrica)
THEOCRACY
THIEF 2
TIBERIAN SUN
TIBERIAN SUN: FIRESTORM
TIGERWOODS PGA TOUR 2000
TOCA 2
TONIC TRO
TZAR
UEFA CHAMPIONS LEAGUE
UEFA MANAGER 2000
ULTIMATE STAR WARS COLLECTION
CHAOS
VIRTUAL FOOL HALL
WALL STREET TYCOON
WORMS ARMAGEDDON
ART GALLERY
AUTOROUTE EXPRESS: EUROPE
BOOKS ONLINE vol.3
BRITANNICA 2000
CEZANNE
CONCISE OXFORD DICTIONARY
ELLE BEAUTY GUIDE
ENCARTA ENCYCLOPEDIA 2000
ENCARTA ENCYCLOPEDIA 2000 DELUXE
ENCARTA INTERACTIVE WORLD ATLAS 2000
ENCARTA WORLD ENGLISH DICTIONARY
EYEWITNESS ENCYCLOPEDIA OF NATURE 2.0
EYEWITNESS ENCYCLOPEDIA OF SCIENCE 2.0
GREAK ISLANDS
GREAT ITALIAN PAINTING
HERMITAGE
HISTORY OF THE WORLD 2.0
HISTORY OF THE WORLD ART
LE LOUVRE
LE ROBERT ELECTRONIQUE FOR WINDOWS
LEARN TO SPEAK ENGLISH 6.0
LEARN TO SPEAK ENGLISH 7.0
LEARN TO SPEAK ENGLISH 8.0
LEARN TO SPEAK FRENCH
LEARN TO SPEAK GERMAN
MAGENTA POLYLEXICO 2.2 (GRCKO-ENGLESKO-GRCKI RECNIK)
McGRAW HILL ENCYCLOPEDIA OF SCEINCE AND TECHNOLOGY
MENSA BRAINBREAKERS
MERRIAM WEBSTER'S COLLEGIATE DICTIONARY DE LUXE AUDIO EDITION
MICROSOFT DOGS
MICROSOFT MULTIMEDIA MOZART
MICROSOFT OCEANS
MUSEE D'ORSAY
OXFORD 4 IN 1 EURO DICTIONARY
OXFORD ENGLISH DICTIONARY (616.000 RECI)
OXFORD TALKING DICTIONARY
REAL TIME SPANISH
RED SHIFT 3
SIERRA HOME ARHITECT
UCENJE ENGLESKOG SA ASTERIXOM
WORLD MYTHOLOGY
WORLD OF WISDOM HOROSCOPE INTERPRETER
SOFTVER
3D STUDIO MAX RELEASE 3.1
ADOBE ACROBAT 4.0
ADOBE INDESIGN 1.5
ADOBE PHOTOSHOP 5.5
ADOBE PREMIER 5.5
AUTOCAD 2000
BEST AUDIO COLLECTION 2000 VOL.2
COREL DRAW 9 DISK 1
COREL DRAW 9 DISK 2 & 3
DELPHI 5.0
FONTOVI
FRONT PAGE 2000
LINUX RED HAT 6.2 INSTALLATION
MACROMEDIA COLLECTION
MACROMEDIA DIRECTOR 8 SHOCKWAVE STUDIO
MACROMEDIA FREEHAND 9
MICROSOFT OFFICE 2000 PREMIUM (DISC 1)
MICROSOFT OFFICE 2000 PREMIUM FULL
MICROSOFT PROJECT 2000
MICROSOFT SQL SERVER 7.0
NORTON SYSTEM WORKS 2000
THE BEST 2000 VOL.1 (WINDOWS 98 KOMPILACIJA)
VISUAL STUDIO 6
28 SECOND EDITION
2000 PROFESSIONAL
WINDOWS 2000 SERVER
WINDOWS 2000 ADVANCED SERVER
DECIJE
ANASTASIA
ARIEL'S STORY STUDIO
BABYZ: YOUR VIRTUAL BUNDLE OF JOY
BARBIE COOL LOOKS FASHION DESIGNER
BARBIE DETECTIVE
BARBIE FASHION DESIGNER
BARBIE JEWELRY DESIGNER
BARBIE MAGIC HAIR STYLER
BARB DISCOVERY
STORYMAKER
BUG'S LIFE
DISNEY MAGIC ARTIST STUDIO
DISNEY'S 12 IN ONE INSTALLER
DISNEY'S ANIMATED STORY BOOK: 101 DALMATIANS
DISNEY'S ANIMATED STORY BOOK: MULAN
DISNEY'S ANIMATED STORY BOOK: POCAHONTAS
DISNEY'S HERCULES ACTION GAME
INTERACTIVE 8 IN 1
REVENGE
TARZAN ACTION GAME
DISNEY'S TOY STORY 2
EYEWITNESS CHILDRENS ENCYCLOPEDIA
JAZZ JACKRABBIT 2
KID SPEAK ENGLISH
LEGO LAND
LION KING 2: SIMBA'S PRIDE
LION KING PACK
LOONEY TUNES ANIMATED JIGSAWS 4 IN 1
MY FIRST AMAZING DICTIONARY 2.0
MY FIRST AMAZING WORLD EXPLORER 2.0
POKEMON - TRADING CARD GAME
QUEST FOR CAMELOT
STUART LITTLE: BIG CITY ADVENTURE
WINNIE THE POOH: KINDERGARTEN
WINNIE THE POOH: TODDLER
WINNIE THE POOH: PRESCHOOL
MP3 COLLECTIONS
THE BEATLES
MADDONA
U2
+ MP3 IZBORI ...
EROTIKA
DEBUTANTES VOL.1 & 2
EIGHTEEN AND ANAL PART 2
PAMELA ANDERSON: PLAYMATE PORTFOLIO
VIRTUAL SEX'S 3cd's

Metal Fatique

Slobodan Mitrović

U nekom dalekom, dalekom vremenu u nekoj dalekoj, dalekoj galaksiji živeo je veliki heroj koji se odazivao na ime Icarus Angelus. E pa, on je poginuo (Icaruse, pazi na sunce!) i ova igra nema veze sa Zvezdanim ratovima! Ali je ipak bio veliki junak. Junak koji je ostavio i tri naslednika: Diega-najstarijeg od troje braće u kome su mnogi videli očevog naslednika. Jonus- uzdanica svog brata, savršeni oslonac i Stefan- najmladji, a po pravilu i najishitreniji.

U toj dalekoj, dalekoj galaksiji njihovom Zemljom su dominirale 3 (i slovima tri) korporacije: RimTech-najjača koorporacija (odatle je i potekao Icarus). Tu su još i MilAgro i najinteresantnija Neuropa. Neuropini članovi su "vanzemaljski" fanovi i posle "malih" nesuglasica izmedju najstarijeg i najmladjeg brata (koji je našao vanzemaljsku ruku), primili su Stefana kao svog heroja (naravno u zamenu za ruku). Za vreme nesuglasica izmedju dva brata bombarderi su zasuli po njima ali je najgore prošao Jonus. Njemu su, nakon zarobljavanja, uradili neku vrstu pranja mozga i sad radi za MilAgro. Svaki od tri brata se "opredelio" za jednu od korporacija i predvodi je u sukobu protiv ostalih.

Inače, sve tri korporacije su sklopile mirovni sporazum zbog želje da nadju vanzemaljske artefakte. I to mi je neki sporazum. Za ovu igru je karakterističan broj tri, pa ima tri heroja, koji predvode tri kampanje, sa tri područja: orbita, površina i podzemlje. Sve korporacije su specijalizovane u pravljenju mekova (za neupućene: džinovski roboti sa ljudskim pilotima, kao u MechCommanderu ili crtanom Militech- ja volim da ih zovem botovima). To je glavna prednost/inovacija u odnosu na druge real-time strategije. Postoji i izučavanje nauka, od zarobljenih delova botova drugih "marki".

Ideja pravljenja borbenih botova je sledeća: u fabrici za delove (Part factory) napravite dve ruke, noge i torzo pa sve to pošaljete na sklapanje (u Assembly Bay) ali tu i dalje fali pilot kog je potrebno regrutovati u Cryo Farmi. Mek je superioran u svemu tako da sam može lako savladati pozamašan broj tenkova i sličnih borbenih vozila. Kad rastavite neprijatelja na delove (odnosi se na njihove botove), postoji mogućnost da ostane neki od delova.

Te delove možete zapleniti sa hover vozilom (koje služi i za popravke, skupljanje resursa i sl.) ili da taj deo skinete sa svog meka i uzmete novi.Sa pronalaskom novog dela otvara se perspektiva- izučavanje. U laboratoriji (Research Facility) moguće je ispitati za mogućnost štancovanja. Raznovrsnost delova je velika, što se i ne bi moglo reći za druge oblasti u igri.

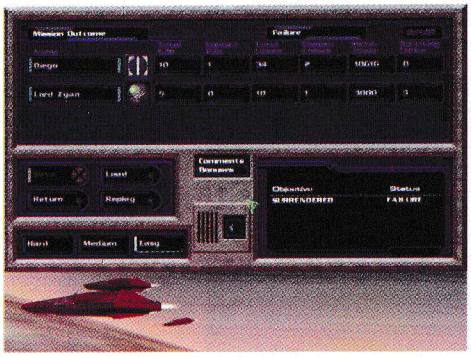
Kad smo bili kod inovacija nisam napomenuo PREBUILD. To je novost, koja ustvari predstavlja davne dogovore igrača o nenapadanju par minuta radi izgradnje baze. Konačno se neko setio da to uvrsti u samu igru. Zaista pohvalno. Jedina mala razlika je to što imate odredjen prostor za izgradnju baze, i vaše jedinice nisu u mogućnosti da obavljaju većinu opcija.

Kad smo bili kod inovacija nisam napomenuo (čini vam se, obični deža vi) MANPOWER. Manpower predstavlja ljudsku brojnost radi mogućnosti regrutacije. Što znači, nema manpowera, nema ljudi za vojne obaveze. Naravno, manpower se dobija sa gradnjom novih Cryo Farmi. Od resursa u igri tu je samo lava. Iz lave izvlačite minerale za dalji tok proizvodnje. Interesantan je i način rasturanja sopstvenih gradjevina. To radi hoover vozilo i to veoma sporo. U samoj igri postoji i neizbežna energija za održavanje zgrada.

Sa selekcijom svake jedinice/zgrade u dnu ekrana će biti ispisane sve karakteristike date. Tu su napadačke i odbrambene osobine (sa kinetičkom i energetskom "bazom") kao i broj hitova. Po završetku misije imaćete poene za raspodelu (više uspeha u misiji, više poena) radi poboljšavanja kvaliteta jedinica/zgrada u budućim misijama.

Eksplozije su odvratne i neverovatno staromodne pa veoma kvare opšti utisak. Igra nekako nema neki poseban šarm i "uopšte mi nije simpatetična"(namerno sam ovako napisao konst. za g. korektora). Pošto je uništavanje zgrada strahovito mukotrpan posao, gospoda iz Psygnosisa su se setila i smislila opciju Force enemy surender (primoravanje na primopredaju). Sve u svemu (začin C) ova igra je u zbiru zabavna i vredi je pogledati zbog onog "Kad smo bili kod inovacija nisam napomenuo".

Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba GL Soft 011/423-700



igromer

Inovacije

Bez šmeka

Žanr: RealTime strategija

1 CD

Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, 3D karta

Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM

+ 75 %

grafika	80
zvuk	75
muzika	78
igrivost	77
atmosfera	70

●●●●●● Saša Pantelić

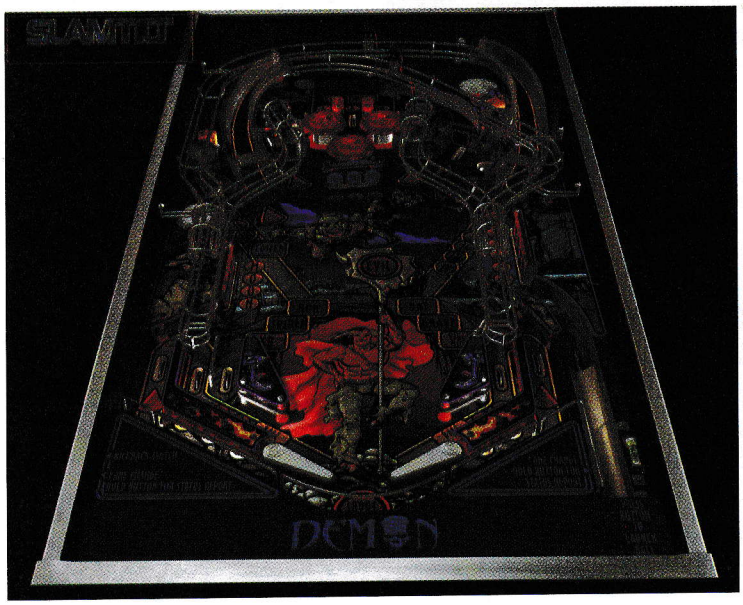
SlamTilt Resurrection

Već sam poziv i prve reči urednika: "Imam jednu dobru igru za tebe", su zvučali obećavajuće. Činjenica da ovih dana (meseci) služim otadžbini nije me sprečila da se s prvim mrakom, skriven maskirnom uniformom, prišunjam redakciji i dođem do obećane igre. Iz ovoga početka biste mogli zaključiti da me je čekao Quake 4 ili neka slična pucačina, ali ne, urednik je isuviše dobro znao moj ukus. Na stolu me je čekao SlamTilt Resurrection. Da, pogodili ste, u pitanju je fliper, i to kakav. Startujem igru i prvi utisak je: "Vredelo je rizikovati". Dugo (i predugo) vladajući Pro Pinball serijal je konačno skinut sa trona. Novi kralj se zove SlamTilt Resurrection i dolazi nam iz Ganymede Technologies-a. Posle dugog rada (samo beta testiranje je trajalo skoro godinu dana) na tržištu se pojavila simulacija flipera koja je spojila vrhunsku izradu sa inovativnošću. To su dve osnovne karakteristike SlamTilt-a. Igra dolazi na 2 CD-a, na kojima se nalaze dve table, potpuno različite i na svu sreću, potpuno nezavisne, tako da vam nisu neophodna oba CD-a.

Grafika je odlična, rezolucija ide do 1600x1200 32-o bitno. Detaljnost tabli je neverovatna a postoji i gomila opcija kojima možete izgled kao i nagib. Mnoga od ovih podešavanja su vezana za nivo težine. Postoji pet nivoa, koji se međusobno razlikuju po dužini pipaka, trajanju raznih pomagala, vremenu za koje morate obaviti neku radnju itd. Postoji i poseban Custom nivo u kome možete kombinovati karakteristike različitih nivoa težine. Pored normalnog načina igranja postoje i Tournament, Challenge i Time Zone. Bitna karakteristika SlamTilt-a su i pogledi na tablu. Postoje 2D i 3D prikaz. Poenta je u skrolovanju ekrana. Da, konačno imamo fliper koji zauzima više od jednog ekrana. Doduše, uvećanje nije veliko (oko 1/4 ekrana) ali za početak i to vredi. Sada je dosta lakše osmotriti šta se dešava u gornjem delu table. Za bolje upoznavanje sa mogućnostima flipera postoji solidan help, koji će pored opštih stvari dati i detaljan opis dela na koji kliknete. Prva tabla nosi naziv Pirate i prati je sledeća priča. Mladi i zeleni uživate u mornarskim pesmama u kojima su opevane nove zemlje, razne avanture i velika blaga. Posebno vam maštu zagolica pesma o ostrvu sa velikim blagom čiji tačan položaj, naravno, niko nezna. Mamurni se budite sledećeg jutra i shvatate da se nalazite na brodu. Tako počinje vaša mornarska karijera koja sticajem okolnosti prelazi u piratsku. Hrabri kakve vas je već Bog dao, postajete vođa pirata, ali kroz sve te godine ne zaboravljate pesmu o ostrvu sa blagom. Tu prestaje priča i počinje igra.

Ni druga tabla, pod nazivom Demon, nije bez pričice, koja je manje-više poznata. Tu su groblje, napuštene kule, mesečina i ostale sitnice potrebne za plašenje male dece. Naravno ako budete dovoljno dobri (hrabri, ludi...) srešćete i Gospodara Senki lično (mora da je i on čuo o štetnosti sunčanja pa se vešto krije).

Obe table imaju svoje specifičnosti, počev od različitog broja pipaka do različitih video modova. Ti video modovi su jedna od boljih stvari preuzetih iz Pro Pinball serijala. Pored par bledih plagijata ima i nekoliko pravih bisera. Jedan od njih je i "šibicarenje" lobanjama. U jednoj od pet ponuđenih nalazi se mozak. Kompjuter će ih lagano promešati i vi morate pogoditi u kojoj je mozak. Hmmm, ponekad pomislim da glupa mašina vara. Još samo nedostaju dileri sa onim čuvenim: devize, devize (i naravno Džej:). Nabrajati sve modove koji postoje u igri bi bilo suvišno. Valja samo reći da ih ima dovoljno da vas zadrže dugo kraj ekrana. Ako ste posebno zadovoljni odigranom partijom, možete je snimiti i poslati "drugu" (pa neka se sekira, dušmanin). Što se zvuka tiče, tu se nije mogla otkriti "topla voda". Sve je odrađeno korektno, ali bez nekih unapređenja i novina. O muzičkim ukusima ne vredi raspravljati, ali se stiče utisak da tablu Pirate odlikuje bolja muzika. Savremena obrada renesansne teme je lepša i dopadljivija od muzike u Demon-u. U oba slučaju mana je skroman izbor melodija.



Kad smo već kod mana, da pomenemo još neku. Kao prvo, u pitanju je samo fliper, a 2CD-a su 2CD-a (na Zapadu su možda srećni zbog te činjenice-dve igre po ceni jedne-ali kod nas...). Table u donjem delu imaju pomalo jednoličnе boje pa ćete često u brzini instiktivno "produžiti" pogled iako je loptica u međuvremenu udarila u prepreku i promenila pravac. Skrol, ta dragocena novina, nije uvek dovoljno brz. Kada se kugla kreće velikom brzinom nadole, morate predvideti u koji pipak će udariti pre nego što vam on uđe u vidno polje, što nije uvek lako. Stiče se utisak da igra nije baš najbolje optimizovana. "Seckanje" je primetno i u nižim rezolucijama kada se na ekranu pojavi više kuglica. Sve u svemu, bez ozbiljnijih nedostataka.

Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba GL Soft 011/423-700

igromer

Skrol ekrana +

Par sitnica −

Žanr: Fliper

2CD

Minimum: P200MHz, 32Mb RAM, SVGA
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM

87%

grafika	88
zvuk	85
muzika	75
igrivost	91
atmosfera	92

CD ROM MULTIMEDIJA

- Enciklopedije, igre ...
- Software za PC & MAC

PREMIJERA

DVD PLAYER

- Pet uredjaja u jednom:
DVD, VCD, SVCD, Audio CD, MP3

REGION FREE

MP3 MUZIKA

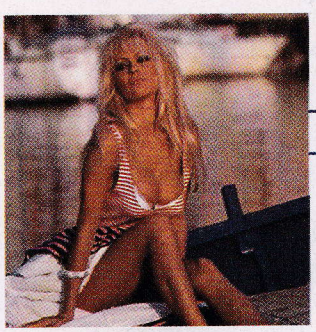
- Preko 30.000 pesama
- Tematske kompilacije: jazz, klasika, techno, domaća ...

HARDWARE

- Joystici, miševi, joypadovi, zvučnici, volani, prazni diskovi ...

SONY PLAYSTATION

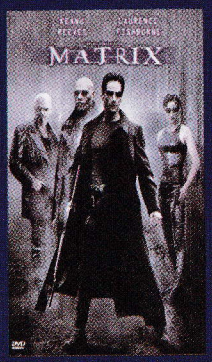
- Igre
- Konzole
- Dodatna oprema

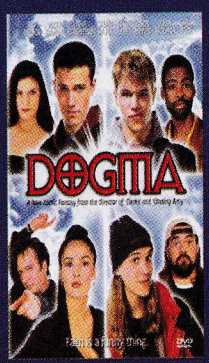


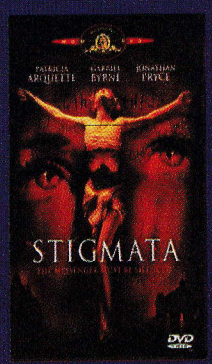
XXX EROTICA

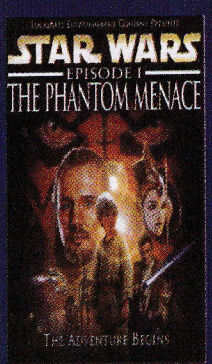
- Zavirite u intimu Pamele Anderson - kraljice sexa
- Erotski filmovi

Zone 1 i 2 (sa prevodom)









DVD VIDEO

Iznajmljivanje i prodaja preko 700 filmova

200 SA PREVODOM

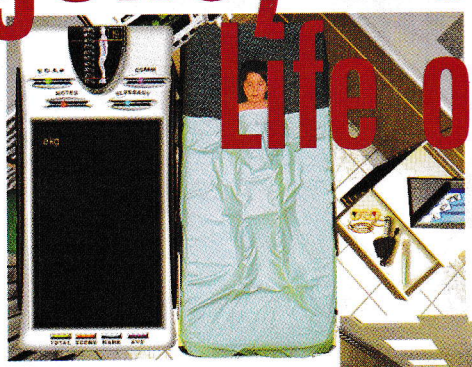
Čika Ljubina 1 (IV sprat)
tel.: 011/627-827
www.exitcd.co.yu
e-mail: exitcd@eunet.yu
Radno vreme od 12 do 20h.

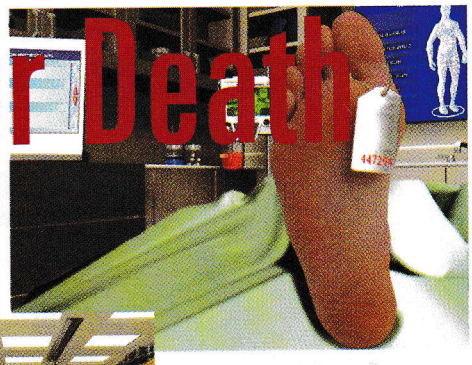
EXIT CD&DVD

●●●●●● Marko Šubarić

Emergency Room

Life or Death





Prvo što mora da se shvati oko ovog izdanja je da ovo NIJE igra. Lepo nam naslov kaže : "život ili smrt". Da li ste ikada zamišljali kako je biti odgovoran za ljudski život? Ne bilo kakav ljudski život, već život čoveka koji vam u potpunosti veruje i potpuno se predao vama. Ako želite da osetite deo atmosfere koja vlada na hitnom prijemu bolnice ili biste hteli da se poigrate Boga, pogledajte ovo nimalo naivno izdanje.

Zašto sam rekao da ovo nije igra? U suštine vi se zaista možete zabaviti ovim izdanjem. Ako igru shvatimo kao vid zabave na kompjuteru, onda bi i ovo potpalo pod tu kategoriju. Sami programeri predstavljaju nam ovo izdanje kao igru, međutim, ako uspešno mogu da je igraju samo studenti medicine koji su na poslednjoj godini, onda vam je jasno o čemu govorim. Ovo je jedno fino multimedijalno izdanje na kome pomenuti studenti medicine mogu fino da vežbaju praktične stvari (*umesto da se glupiraju po bolnicama, je li, prim. kor.*). Postoji velika biblioteka u kojoj možete naći zaista puno interesantnih stvari koje se tiču medicine, od postupaka u određenim slučajevima do podataka o svim delovima tela, rendgenskih snimaka i ko zna čega sve još.

Započinjete kao student medicine, kome je pružena šansa da radi kao doktor. Od slučajeva koji stignu u bolnicu, hvatate prvi koji vam padne pod ruku, a u pitanju su životi. Na raspolaganju imate apsolutno sve instrumente moderne medicine, kompletan laboratorijski tim, i naravno svoju medicinsku sestru. Pacijenti koje primate su najrazličitijih godina i sa raznim komplikacijama: povrede, trovanja, opekotine, sve žive bolesti... Igra je izuzetno teška ako niste poznavalac, pre svega medicine, zatim engleskog jezika. Mešavina specifičnih termina na latinskom i engleskom zaista je više nego zbunjujuća. Igru sam igrao zajedno sa majkom koja radi kao glavna med. sestra u gradskoj bolnici, odsek hirurgija, i opet nam nije bilo lako. Ona zna postupke, ja ne znam da prevedem termine sa engleskog, ne znam koje dugme da stisnem, a beba od godinu dana umire od gušenja. Slike pacijenata su užasavajuće realne i beba sa modrim usnama i nadutim očima koja umire zbog mene zaista deluje u najmanju ruku uznemirujuće. Ipak, na kraju sam uspeo, i moram da kažem da sam se stvarno primio. Šef osoblja dr. Šnajder budno prati vaš rad. Koliko vas taj čovek izvređa kad nešto pogrešite i koliko je neprijatan, to je neverovatno. Mislim, ima čovek pravo, ali nisam ja kriv što je medicina tako prokleto teška.

Muzike, naravno, nema. Dok traje rad na pacijentu, sve je vrlo ozbiljno, što je i normalno. Zvuci koje čujete su zvuci iz motorole preko koje slušate šta se dešava u bolnici, zatim zvuci instrumenata, otvaranje fioka, a ponekad ječanje pacijenta. Efekti su stvarno sjajno odrađeni i ide se do takvih detalja da zaista moram reći da je zvuk idealan. Atmosfera je krajnje realna, kao i sve drugo što se tiče ovog multimedijalnog izdanja. Razlozi zbog kojih bi trebalo pogledati ovaj CD navedeni su još u uvodu, ali ponavljam, nije ovo za svakog.

PC

Panzer Campaigns 2: Normandy '44

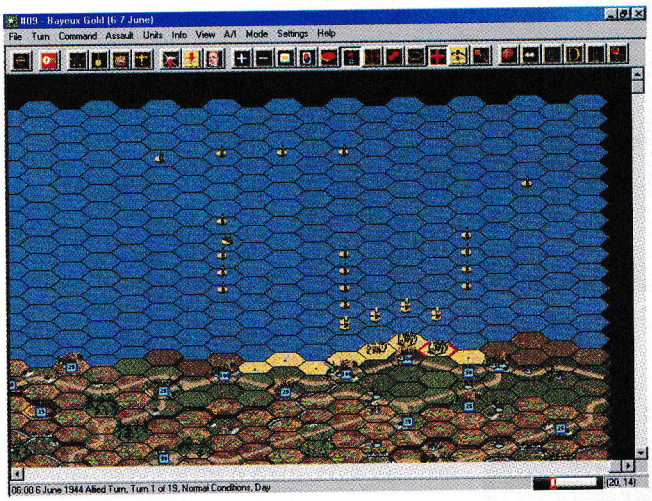
Nikola Dimitrović

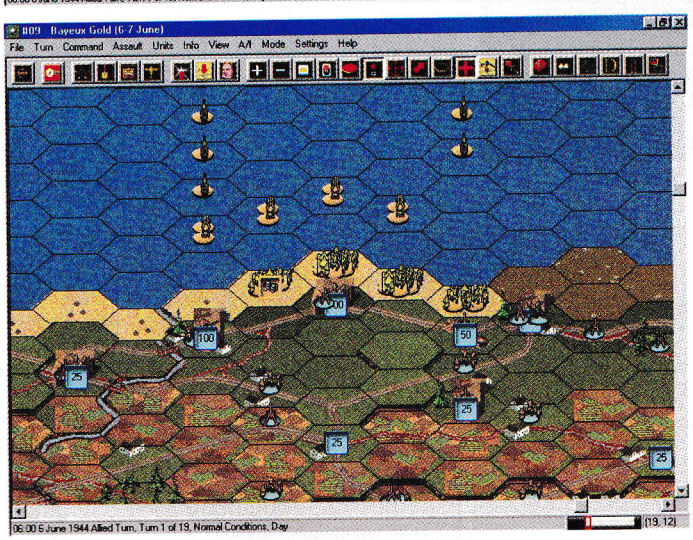
Svanulo je. Ljudi iz 352. divizije nervozno gledaju u more, dok se sa druge strane sprema najveći napad ikada izveden. Danas je 6. jun 1944. godine." Dan D" je konačno stigao.

Pa, moram priznati da ovo i ne zvuči toliko loše, ali obuzdajte vaše ushićenje, pošto je ovo samo još jedna karika u daviteljskom nizu poteznih igara koje u poslednje vreme izbacuje firma *HPS* (jeste, jeste, korektore, to je onaj Hiperbolični Perkusionista Stivi). Već smo vam prikazali **Campaign 1776.** koji je opisan u 18. broju "Gamera", a sada su *HPS* momci i devojke obradili i ovu čuvenu bitku sa kraja Drugog svetskog rata (ako vas baš zanima, izbacili su i obradu bitke kod Smolenska iz '41. godine, koja se zajedno sa ovom igrom ubraja u tzv. **Panzer** seriju). Glavnu reč u projektu je opet imao Džon Tiler, tip koji nema nameru da odustane od šablona poteznih strategija (ako vas baš baš zanima, on je radio na 9. nastavku **Battleground** serije, koji je, gle čuda, bio potezna hekso-strategija). Šta je tu je, da pogledamo sada ovaj hiper originalni naslov, poslednji modni krik najmlađe generacije kompjuterskih igara.

U igri je sadržana glavna kampanja, kao i niz pojedinačnih scenarija koje možete birati i igrati po volji (ukupno 55). Bilo kako bilo, na raspolaganju vam stoji ili saveznička ili okupatorska armija. Naravno, kao i uvek, birate jednu stranu, i igrate ili protiv kompjutera (kome podešavate nivo AI-a) ili protiv drugog živog igrača (na istom kompjuteru, pored standardnih povezivanja putem modema, mreže...).

Pošto je već sto puta bilo govora oko ovih tzv. sa ćolikih strategja, mislim da ne moram posebno da objašnjavam princip igranja i ostale sitnice, jer su svima dobro poznate, a tu su i stariji brojevi "Gamera". Zato ću pokušati da navedem neke interesantije podatke, koje možda i niste znali. Verovali ili ne, strateški teren je podeljen na šestouglove(Jeee! prim. kor.) Svaki od njih predstavlja razdaljinu od jednog kilometra u prirodnoj veličini. Postoje ograničenja poteza u svakoj borbi, i to je napravljeno tako da borba predstavlja vremensko razdoblje od otprilike dva sata normalnog vremena, mada ovo varira od misije do misije. Postoje mnoge sitnice koje utiču na realističnost ratovanja - moral, položaj vojske na terenu, stanje vojnika (recimo, umoran i pospan, što nikako neće valjati), doba dana, vidljivost jedinice (noću se vidi samo raspon od jednog heksa) i ostalo. Kao što je slučaj u svakoj strategiji o Drugom svetskom ratu, komandovaćete tenkovima, artiljerijom, pešadijom, brodovima, ali i velikim brojem usko specijalizovanih jedinica (npr. engineer i antitenk).





Sećate li se da smo za muzičku podlogu **Campaigna 1776.** rekli da je odlična, i da ju je radio profesionalac Tomas Huk? Pa, Tomi je i ovde umešao prste (da li se to meni samo priviđa, ili Tomas Huk postaje dežurni kompozitor firme *HPS*?). Ovaj iskusni lisac je opet malo komponovao, malo krao (od Vagnera, Hajdna i drugih), i za muziku nemamo primedbi. Zvuči uverljivo. Sastavni deo igre je i editor scenarija, a ovu opciju će nesumnjivo pokretati samo natvrđi fanatici poteznih strategija, koji danju strpljivo prelaze misije, a noću sanjaju bitke i smišljaju taktiku.

Da li grafiku ove igre zaista treba posebno naglašavati, ili ipak slike (ne)govore same za sebe? Ipak, red je da se kaže, i zato: mape predstavljaju bmp slike koje skrolujete, pa je zato i zahtevnost izuzetno smešna, jer nema ničeg 3D na ekranu. Sličice vojnika su nalepljene na teren, i pomeraju se automatski kako pomerate vojsku sa polja na polje, pa nema ni animacija. U gornjem delu su vam sve neophodne opcije u vidu ikonica, na kojima možete zadržati kursor i uredno će se pojaviti objašnjenje. Teren se može sagledati na četiri načina. Najbliži zum, srednji (u ova dva slučaja teren je realističniji, sa ucrtanim putevima, slikama vojnika i slično), zatim tzv. 2D pogled (kao da prethodna dva nisu bila 2D), gde opet razlikujemo dva nivoa zuma, i gde su mapa i vojska samo simbolično predstavljene (vojska kao kvadratići). Ovaj 2D pogled je zgodan za sagledavanje čitave mape i uočavanje protivničkih položaja i spremanje taktike.

I za kraj, umesto zaključka (bolje da ne zaključujemo ništa) nekoliko saveta. Pokušajte da preskočite ovu igru ukoliko se niste do sada susretali sa hekso-poteznim strategijama, jer ne nudi ljubav na prvi pogled. Čak i ako jeste fan dotičnih igara, slobodno se zadržite na onima koje već imate u svojoj kolekciji (**Battleground** serial, je li?) jer ništa drastično novo nećete dobiti sa **Panzer Campaignom**. Ako i dalje čitate savete i niste okrenuli stranicu, onda ste ili u grupi najvećih ljubitelja ovih strategija, ili ste žarko radoznali. Pa da vas nagradimo: najbolja taktika u ovoj igri je onesposobljavanje protivnika. Znači, nije sve u prostom bezglavom napadu i jurišu, već je bitan pametan taktički udar. Kada onesposobite neku jedinicu, ona ili slabije i nepreciznije pogađa, ili ne puca uopšte. Dalje, svaki period vašeg napada obavezno započnite artiljerijskom paljbom, pre nego što pošaljete pešadiju u napad. Stalno gledajte nivo stanja vaše vojske (*Fatigue*), koji se kreće od dobrog (zeleno) do lošeg (žuto). Kada krene ka žutom, odmorite jedinicu nekoliko krugova, tako što joj nećete izdavati naređenja, niti napada, niti pomeranja. Još jedan savet - pročitajte odličan help. I JOŠ jedan savet - razmislite još jednom o prvom savetu.

Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba GL Soft 011/423-700

igromer

Jako dobar help

Već viđeno

Žanr: Potezna strategija

1 CD

Minimum: P133MHz, 32Mb RAM, SVGA

Optimum: P233OOMHz, 64 Mb RAM

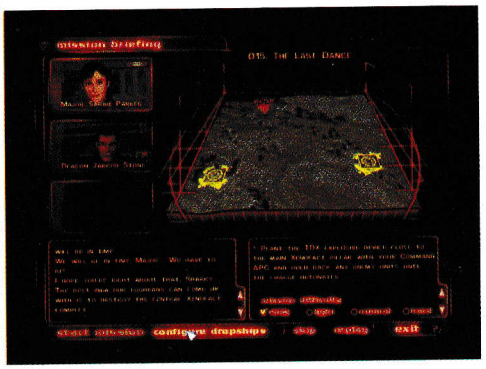
70%

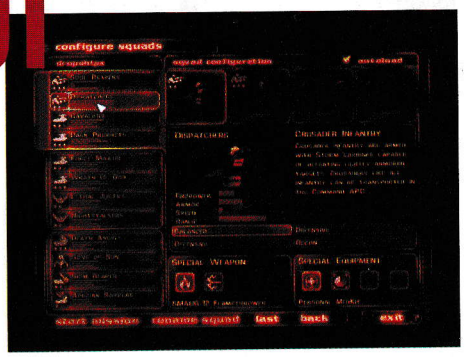
grafika	67
zvuk	66
muzika	83
igrivost	69
atmosfera	70

●●●●●● Slobodan Mitrović

Ground Control

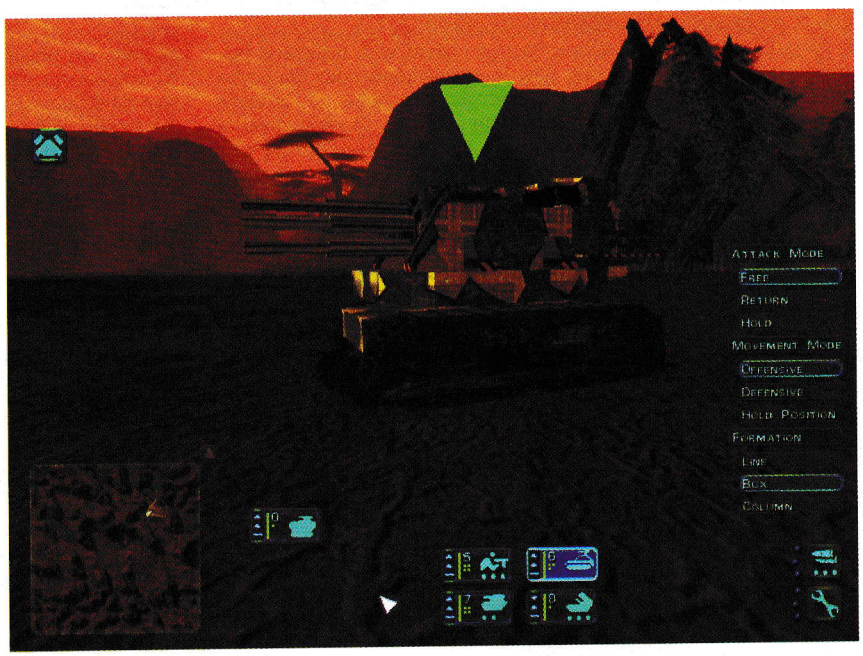
Sve je to zakuvala Sierra. Sve je to poteklo od HomeWorld-a. Poslednjih meseci, svaka real time strategija je počela da "upražnjava" novi engine. Bez ideje. Bez novosti. Samo vuk u jarećoj koži. Ground Control to nije promenio, ali što rizikovati kad se ima "pouzdan recept". Igra sa već staromodnim štosom, mi biti pobunjenici- zlikovci vladajuloša oprema (koliko para, toliko muzike)- i da je Pera otišao pravo u policiju, svega ovoga ne bi ni bilo.





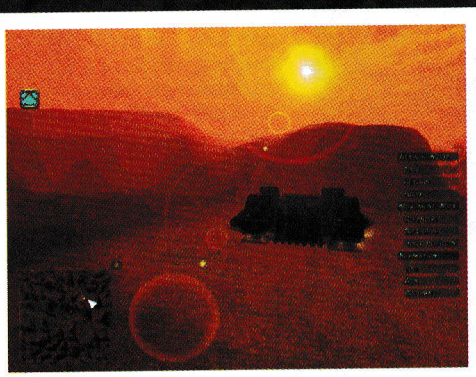
Tutorijal je veoma veoma sličan HomeWorldovom pa iskusnijim igračima nije ni potreban. Bitka će se odvijati na površini planete sa, generalno govoreći, četiri vrste jedinica-pešadija , tenkovi i avijacija. Sve prethodno navedene jedinice, su skupovi vozila (ili vojnika)-tj. nema pojedinačnih naredbi. Obično su to skupovi od pet članova, a nemogu se ni razdvajati ni spajati. Četvrta jedinica je APC ili bolje rečeno komandno vozilo, koje služi kao borbeno vozilo, transporter, "radionica" za opravku vozila a takodje i bolnica za pešadiju (i to sve za samo 699 din, naručite odmah!!! Uz porudžbinu dobijete i besplatnu lizalicu). Ali, nažalost, imate samo jedan APC, koji ustvari predstavlja Vas- Major(ku) Sarah Parker. Šta, nisam Vam rekao da ste vi žensko?! Jesam, ne zvao se ja Vlada (a i ne zovem se tako). Pa i Vaš pretpostavljeni nosi suknju (a nije Škot). Izvesna Enrica Hayes, donosi odluke. Ko kaže da žene ne ratuju! Naravno, pre misije se sastane sa Enricom da malo "proćaskaju uz kaficu" o misiji. Iako se njih dve ne podnose (na našu, mušku žalost), neće biti borbe u blatu. Sve to proprate glasovi likova i zanimljiv razvoj dogadjaja. Priča iako sa početkom izlizana i 1001 put upotrebljena, brzo će zaokupiti svu vašu pažnju. Postoji trideset misija, i podeljene su na dve kampanje- po petnaest za vojskovodju lepšeg pola i isti deo sa muškim vodjom Decon(neka nova titula) Jarred Stone (ravnopravnost polova na prvom mestu).

Zatim sledi opremanje vaših trupa; birate izmedju Offensive, Defensive (na račun brzine) i Recon (na račun vatrene moći) opreme. Za neodlučne, tu je još i Balanced (od svega po malo). Na tom ekranu videćete i karakteristike jedinica: Firepower-vatrena moć (Sarah bi trebalo da je ima na maksimumu), Armour (oklop jedinice), Speed (brzina kretanja) i Range (domet). Tu se još i nalazi specijalna oprema u dnu ekrana, a koja podrazumeva gomilu đinđuva (rakete, minobacači...).



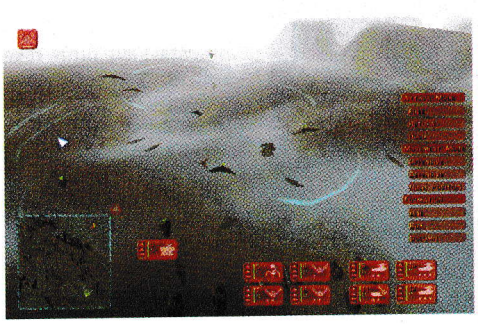
Sa pokretanjem misije primetićete da nigde nema Save gamea! Pa, zaista nije ni potreban jer su misije brze i obično efikasne (zamislite, i to u ženskim rukama). Misije nisu baš preterano raznovrsne, ali nekako "prate priču". Pazite na APC u toku misije, jer njegovo uništenje smatra se porazom. Igra nije teška, ponajviše zbog APC. Ranije u tekstu sam naveo njegovu mogućnost izigravanja bolnice (radionice). E ta njegova mogućnost deluje ovakodokle god je APC u okolini neke od vaših jednica njoj se vraća enerija. Kad raskupusate protivnike, sledi mali monolog gospodjice Parker (ljuta što nije uspela da uhvati Džeroda) o razvoju dogadjaja. Tu možete videti i dodelu medalja vašim jedinicama, pri čemu postoji čak jedanest vrsta. Medalje, zapravo, ne služe ničemu bitnom-koliko sam ja primetio.

Najveća mana igre u celini je linearnost. Vi niste u mogućnosti da utičete svojim odlukama na tok u igri, niti ga bilo kako možete promeniti. No, ljubitelji igara ovog tipa bi trebali makar da provere zaraznost ove igre ili testiranje priče.



Meni se čini da (je Sierrin cilj) ubacivanje ženskih likova u ovakav tip igre, kako bi primamili veću publiku (na meni je uspelo, iako me to podseća na ubacivanje "španskih" serija na TV). Još jedan bitan detalj je da se ova igra razlikuje od drugih zato što nema proizvodnje novih jedinica,već vam je zadatak da se snalazite sa ograničenim "količinama" vaših jedinica.

Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba GL Soft 011/423-700



igromer

Zanimljiva priča +

Linearnost −

79%

Žanr: RealTime strategija

1 CD

Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA

Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D karta

grafika	89
zvuk	76
muzika	80
igrivost	84
atmosfera	71

Mp4 format
400 pesama na CD
katalog od 70.000

Sastavite CD po vašem izboru

Specijalan popust za naše stare mušterije
Detalji na našem sajtu.

Mp4 - Mp3

- 400 pesama u Mp4 ili
- 200 pesama u Mp3 na 1 CD
- CD kvalitet (128 kbps/44 KHz)
- Potpuno isti kvalitet i u Mp3 i u Mp4
- Slušanje Mp4 iz WinAmp-a
- Birate iz kataloga od 70.000 numera
- Sa Mp4 počinjemo 1. avgusta kada izlazi i novi zvučni katalog...
- Uz svaki CD po izboru besplatno zvučni katalog na CD-u (od 1. avgusta)
- Ako imate ili znate ko ima nešto što mi nemamo u katalogu javite nam se (svaki dogovor moguć)...

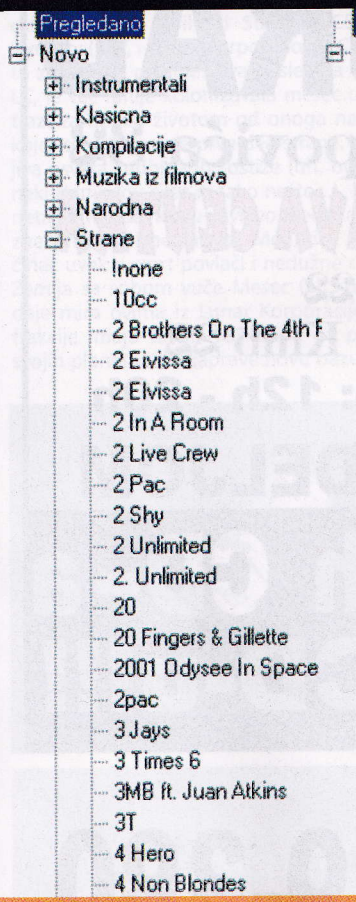
Zvucni katalog

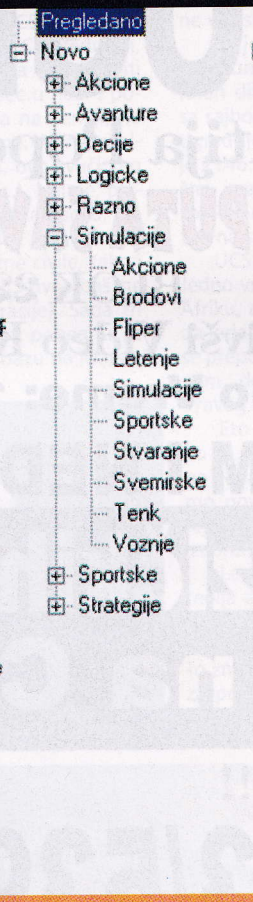
- Naš zvučni katalog na CD-u vam omogućava da čujete svaku pesmu iz kataloga (70.000, REFRENI) u trajanju od 15-20 sekundi.
- Da bi čuli pesmu samo kliknete na nju.
- Jedino sa našim zvučnim katalogom možete pronaći pesme za koje ne znate ni ko ih izvodi niti njihov naziv. Budite sigurni da uzimate ono što želite...
- Verzija 3.0 (sa 70.000 pesama) izlazi 1. avgusta
- Naručioci iz BG – možete ga kupiti u knjižari Mikro Knjige (pogledajte kartu)

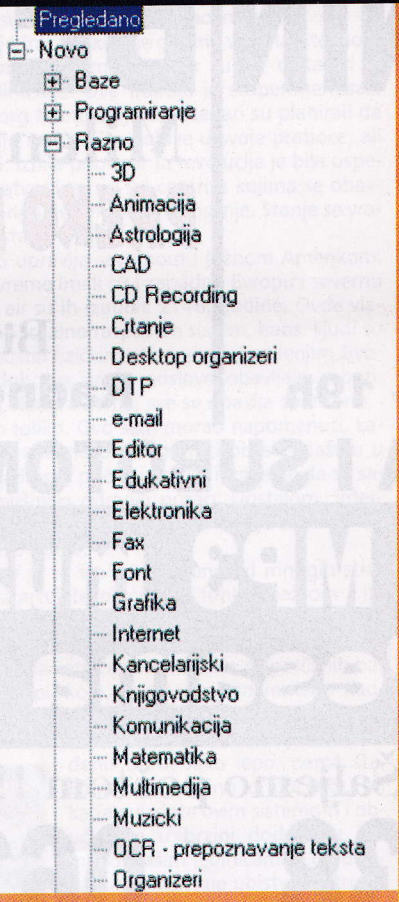
Programi i igre

- Preko 10.000 naslova za pravljenje kompilacije po vašem izboru
- Jednim klikom mišem birate (za istu cenu) da li će program biti spakovan ili raspakovan na CD-u. Ako je program raspakovan na CD-u možete direktno sa njega pokrenuti instalaciju.
- Nema "odokativne" metode. Tačno u bajt znate koliko neki program ili igra zauzima kada bi je snimili zapakovanu a koliko kada bi je snimili raspakovanu.

U katalogu je sve razvrstano i sortirano. Katalog tačno u bajt računa zauzeće na CD-u za svaku stavku koju izaberete. Na 1 CD možete sve da mešate i programe, igre i Mp3 i Mp4. Na primer, možete izabrati 300 mb programa i igara i 12 časova muzike u Mp4 formatu.







Specijalni CD-ovi: Multimedijalna izdanja svetskih grupa. Kompletni opusi. Na svakom CD-u su pesme (MP3), tekstovi pesama (engleski), fotografije i video klipovi. Svaki CD ima kolor štampu na površini kao i kolor omot. Broj u zagradi označava broj albuma.

- Julio Iglesias (6)
- Rock n' roll (Presley, Chuck Berry...)
- Jimmi Hendrix (16)
- Rolling Stones (2 CD, 28 alb. 25' videa)
- Blues (10)
- Jean Michel Jarre (18)
- Pink Floyd (2 CD, 17 albuma)
- Slade (16)
- Classic The Best Of (Bach, Beethoven...)
- Opere (12)
- Yello (15)
- Doors (12)
- Police (Sting) (12)
- Deep Purple (23)
- Manfred Mann's earth band (18)
- Uriah Heep (16)
- Abba (8)
- Fleetwood Mac (15)
- Boney M (9) + Supermax (7)
- Dire Straits (7)
- Queen (16)
- Scorpions (14) + Michael Schenker (3)
- Creedence Clearwater Revival (7) +Supertramp+Simple Minds+Stevie Wonder

... proverite da li je još nešto stiglo...

Svi CD-ovi na površini imaju štampu u punom koloru kao i kolor omot.

Ne zaboravite, uz svaki naručeni CD po izboru dobijate zvučni katalog (trenutno verziju 2.1, od 1.avgusta novu, mnogo bolju, verziju 3.0)

Šaljemo pouzećem. Gotove CD-ove (zvučni katalog, opuse grupa...) možete kupiti u knjižari Mikro Knjige u centru grada (i podići CD-ove po izboru).

www.cdclub.yunet.com **cdclub@yunet.com**

022-670-276 (od 10 do 16)

PC/SONY PLAYSTATION

70

SONY Playstation
PC Originali
Muzika

din/CD

Mix-Izbor - 165din

NOVO PRODAJNO MESTO

ZRENJANIN

7.Jula 18

Radno Vreme: 11h - 19h

BEOGRAD

Milentija Popovića 32

PREKO PUTA SAVA CENTRA

BLOK 22

Bivši Video Klub 22

Radno Vreme: 12h - 20h

SVAKOG DANA I SUBOTOM I NEDELJOM

Veliki izbor MP3 muzičkih CD-a 150-200 Pesama na CD-u!!!

Šaljemo poštom !!!

023/34-238 063/539-380

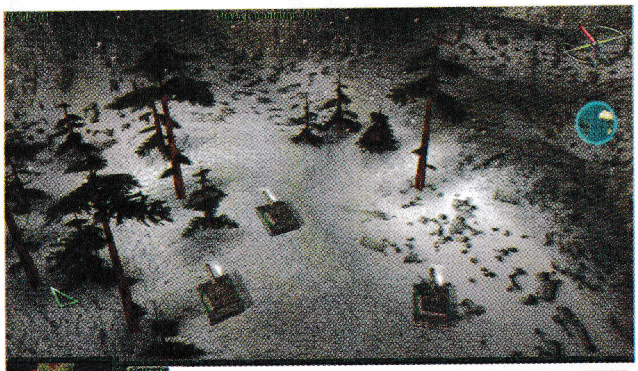
cedeteka MK

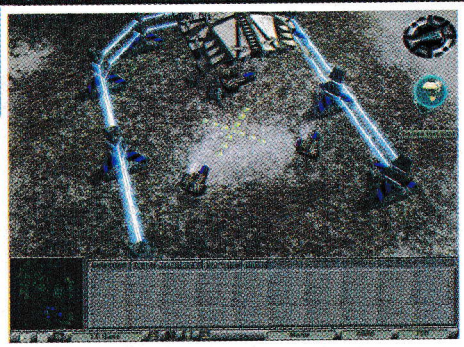
Katalog: members.xoom.com/pilemk
pilemk.8m.com

e-mail: pilemk@eunet.yu

Earth 2150

●●●●● Nikola Dmitrović





Ljudi iz TopWarea i Mattela su se sastali jednog i dana i rekli: Hajde da napravimo jednu klasičnu 3D real-time strategiju, dodelimo joj poznat naslov na osnovu stare slave (Earth 2140.), malo promenimo godinicu u naslovu, i zaradimo pare. A onda je digao dva prsta jedan programer, i rekao: Pa ljudi, dajte malo da unesemo originalnosti u žanr strategija, da napravimo revoluciju, skandal, hit nad hitovima. Ostali za stolom su se blago pogledali međusobno, dok je programeru još visio osmeh nade na licu (i zamišljao povišicu do neba), a onda su se svi pogledi ustremili ka glavnom i odgovornom uredniku, koji je procedio: Odbijeno. E pa, tako je to bilo, ali od igre je ipak ispao neosporan kvalitet. Kompletna u izradi, i ozbiljno zamišljena, ali bez ikakvih žanrovskih inovacija. Ne mari, zar ne?

Ne znam koliko ste upoznati sa pričom, ali evo kratkog osvrta. Kao što mu samo ime kaže, godina je 2150. Znači, bliža budućnost našeg vremena. Šta će to toliko biti zanimljivo za 150 godina pa da se napravi igra po tome, pitate se vi? E pa ovako...

Nesložni ljudi, kakvi su uvek i bili, došli su do tog stadijuma da se podele u tri jasno određene celine: United Civilized States (UCS), Eurasian Dynasty (ED), i Lunar Corporation (LC). Međutim, tu zaplet tek počinje. Ova poslednja frakcija, iliti LC, je već ranije kolonizovala mesec u nadi i potrazi za boljim životom od onoga na Zemlji, na kojoj se nalaze one prve dve strane. Al' neumoljiva osveta sudbina ih sustiže (uh, ovo zvuči kao neki Hamletov citat ili tako nešto...). Naime, planeta Zemlja se nezaustavljivo kreće ka Suncu, što znači njen neizbežni kraj. Međutim, kao što zločinac uvek u smrt povlači i nedužne civile, tako i Zemlja sa sobom vuče Mesec (ah, život baš ne daje mira ovima iz Lunar Korporacije). Sada tri frakcije imaju tačno 183 dana da pobegnu sa svojih planeta i da naprave novu bazu na Marsu, radi spasenja svojih civilizacija. E, tu već vi nastupate...

To ume da zaintrigira i da ukaže na neku dozu originalnosti u pristupu strateškoj igri, jer nije onaj klasični klanjeandmasakr stil, ali je u suštini i ovo jako jednostavno. Sve u svemu, vi treba da skupite dovoljno kredita da biste transportovali vaše ljude, a to znači 1 000 000 za UCS i ES, odnosno 500 000 za LC, pošto su oni efikasniji u pribavljanju resursa. To ne znači da je najlakše igrati sa njima, ali to ćete već uvideti sami vremenom... Evo nekih pobližih informacija, koje vam mogu pomoći u izboru vašeg favorita u ovoj igri:

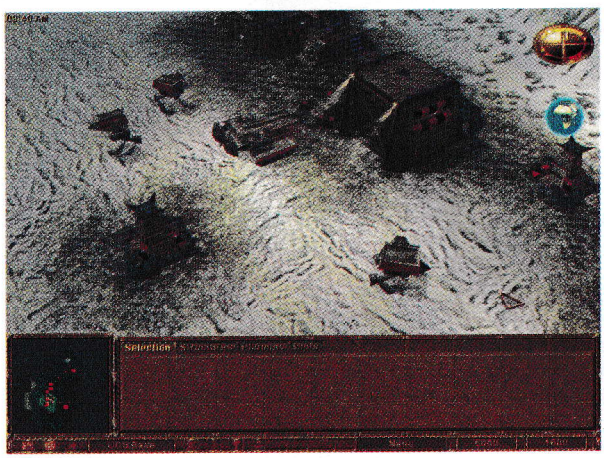
LC je osnovana 2002. godine, kao svemirska istraživačka stanica. U periodu 2012-2014 napustila je NASA-u, i zasebno i nezavisno počela da istražuje, štiteći svoja znanja i patente. 2034 je napravila prvi grad u orbiti. Godinu kasnije, postavljena je prva baza na Mesecu. Za vreme rata 2084. godine, svi iz korporacije su prešli u grad LUNA1 na Mesecu. Prekinuli su kontakte sa Zemljom, i postali nezavisna država. Do 2150. godine već su imali 233 000 stanovnika.

ED je frakcija koja je godina vladala istočnom Evropom i Azijom. Na čelu su im diktatori iz Khan dinastije. Ova frakcija je eksperimentisala sa sajborg tehnologijom, i vladari su planirali da ugrađuju mehaničke delove u svoje pratioce, ali je 2146. izbila pobuna. Ta revolucija je bila uspešna, i zatvorili su se svi centri u kojima se obavljalo kloniranje i eksperimentisanje. Stanje se vratilo na staro.

UCS upravlja severnom i južnom Amerikom. Jedno vreme imali su i zapadnu Evropu i severnu Afriku, ali su ih izgubili 2146. godine. Ovde vlada jedan totalno raspušten sistem, haos. Ljudi su se prepustili fizičkim uživanjima, žive lenjim životom, dok sve prave poslove obavljaju roboti. Pravog vladara nema, sve se obavlja spontano.

Eto toliko. Ovo sam morao napomenuti, kako bi se uvidelo da su momci obratili pažnju u na pozadinsku priču i istorijat igre, a ne da su samo površinski odradili posao. Uostalom, interfejs i muzička pozadina se menjaju zavisno od izabrane strane.

Lepo je to što za promenu od mnogih strategija startujete obično sa funkcionalnom i izgrađenom bazom. Vaš zadatak je da menjate lokacije u cilju skupljanja resursa, i odbrana istih. To znači, da ćete često imati više rasparčanih baza po mapi, koje ne možete istovremeno nadgledati. E pa možete! Imate opciju prikaza više prozora, tako da svaki prati određenu bazu. Jako lepo, nema šta. Pomalo konfuzno u početku, ali kada ovladate ovim sistemom i obučite se u brzini dodavanja komandi vašim jedinicama i građevinama, to postaje ubistveno oružje za vaše protivnike, posebno u multiplayeru (do osam igrača). Zamislite vas, kako unapređujete tri baze istovremeno, ili kako vršite napad sa tri strane na protivnika koji to još nije savladao, i shvatićete u kakvoj ste prednosti.



Grafika i 3D engine u celini su sjajni. Engine i izgled jedinica dosta podsećaju na malo stariji hit Warzone 2000, ali je ipak ovo novije ostvarenje, pa je i vizuelni izgled malo lepši. Tereni se razlikuju od planina zavejanih snegom, do mesečevih suvih prostranstava. Strategija je bogata sitnicama koje nikad nisu na odmet - promena dana i noći (čak se i senke menjaju zavisno od položaja Sunca!), ili promena vremenskih prilika (letelice sleću usled velike oluje i drugo). Tereni su deformabilni, tj. promenljivi. Recimo, nakon jače eksplozije, ni rođena majka priroda ga neće prepoznati.

Komandovanje jedinicama je jednostavno i sto puta viđeno. Opet ću pomenuti Warzone, jer je jako slično odrađeno kao u toj igri. Vozila se kreću sporije i brže zavisno od nagiba terena, zaokreću prirodno, i dobijaju experience poene. Ratovi se obavljaju i na kopnu i u vazduhu, i na vodi, a od jedinica imaćete tenkove, robote, avione, helikoptere, brodove i drugo. A ako vam kažem još da možete i sami da ih konstruišete (baš kao i u još starijem i odličnom War Inc.), onda sam siguran da nećete preskočiti ovaj naslov.

Od nekih sitnica koje nisam spomenuo ranije, treba izdvojiti uvek zgodni editor mapa, standardno dobar prateći zvuk, i već prepoznatljivo Mytholiko upravljanje kamerom.

Nakon svega rečenog, ostaje pitanje: Pa dobro, šta je ovde loše? Odgovor je jednostavan - ništa posebno. Autori su na sve mislili, ali ipak mislim Earth 2150. nikad neće postati veliki hit o kojem će pričati buduće generacije uz vatricu iz kamina. Ništa on nije lošiji od Warzone-a recimo, ali kad pogledate i jedan Warzone je polako otišao u zaborav. Hoću da kažem kako mu fali duh jednog Mytha, jednog Warcrafta i ostalih zmajeva, pa da bi strelica pogodila pravo u centar. E, da su možda samo poslušali onog programera...

Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba EXTREME PLATO 011/185-671

igromer

Kompletna strategija + Dorađeni WarZone2k −

82 %

Žanr: RealTime strategija

2 CD

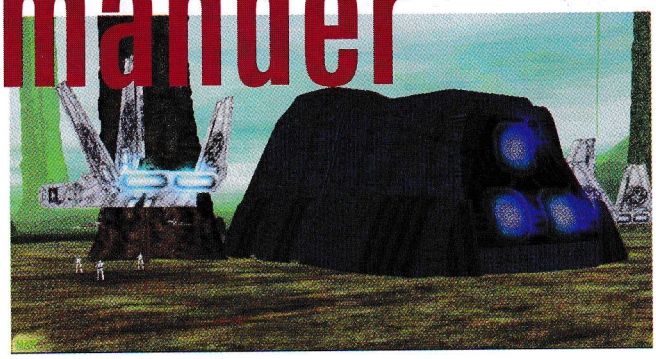
Minimum: PII233MHz, 32Mb RAM, SVGA

Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D karta

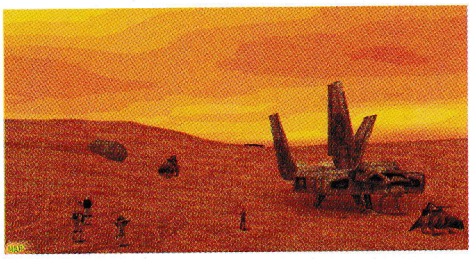
grafika	87
zvuk	80
muzika	80
igrivost	83
atmosfera	82

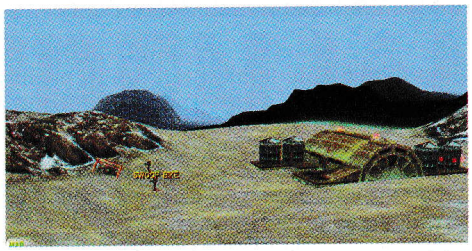
Star Wars: Force Commander

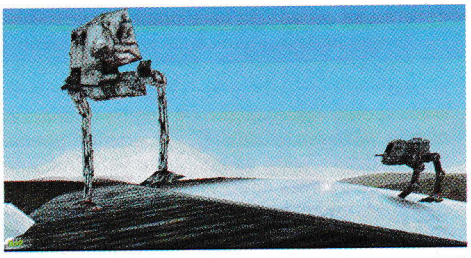
●●●●●● Nikola Dmitrović

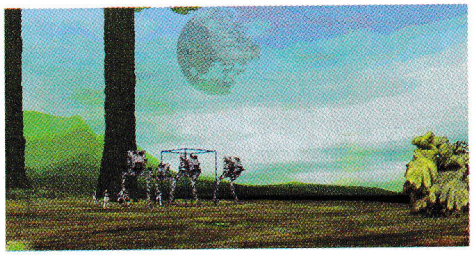


Kada je Lucas Arts pre skoro tri pune godine objavio da počinje sa razvojem prve 3D real-time strategije smeštene u Star Wars univerzum, igračka publika je tu vest dočekala sa velikim oduševljenjem. Bilo je to vreme kada su 2D RT strategije uživale vrhunac popularnosti, vreme Red Alerta i Starcrafta, kao i vreme kada su tek počele da se pojavljuju prve 3D stategije koje doživljavaju uspehe, kao Myth. Očekivanja i zahtevi igrača su bili ogromni.









Medjutim, datum izlaska igre je neprestano pomeran i odlagan, tako da su igrači malo po malo sve više zaboravljali na ovu igru. I baš onda kad su se i najuporniji već oprostili od Force Commandera, Lucasovci su izbacili demo verziju (niste čuli? bolje što niste...), a ubrzo i celu igru na tržište. Ali, za te tri godine su se promenile mnoge stvari na sceni (recimo, Zvezda je osvojila duplu krunu:). Ne samo što se publika već uveliko zasitila loših i nerevolucionarnih RTS-ova, nego i Lucas Arts sada definitivno nije više ono što je nekad bio. Do pre nekoliko godina nije bilo naslova koji bi ova firma izbacila a da on nije postao super-ultra-mega hit, koji postavlja standarde po žanrovima (da li treba spominjati Monkey Island serijal, Grim Fandango, X-Wing, Tie Fighter itd.), dok su se sada preorjentisali na čistu komercijalu i mediokritet. Za FoCom se nikako ne može reći da je mediokritet, ali komercijala...Oh yeah baby!

Krenimo od početka. Priča u ovoj igri je jedan od prvih problema. Naime, potpuno je linearna, i igrač ne može da bira izmedju Pobunjenika i Imperije, već samo da igra po serviranom scenariju. Počinje odlično: vi ste u ulozi Brena Tantora, čoveka kome su zli Pobunjenici pobili porodicu, i koji se zajedno sa bratom Delom (nije Del Boj) pridružio snagama dobrog Imperatora Palpatina. I tako, negde oko pola igre provodite kao Imperijalni oficir u misijama kao što je traženje droida na Tatuini (sa početka Nove Nade, prvog Star Wars filma), gušenje pobune u Ruul sistemu, pa sve do Bitke za ledenu planetu Hot (najbolji deo igre). Odatle počinju gluposti. Naš genijalni junak na pola igre 'iznenada' provali da je ustvari, Imperija zla, i odgovorna za smrt njegove porodice, pa brže-bolje odluči da se pridruži dobrim Pobunjenicima. Tada učestvujete u misijama Pobunjeničke Alijanse, kao što je kopneni deo bitke za Endor, gde ćete čak saradjivati sa malim Evoksima! Divno. Taman sam pomislio da su Evoksi nestali iz mog života zauvek, kad ono... Elem, igra se produžava i posle filma Povratak Džedaja, pa učestvujete i u odsudnoj bici za Koruskant (sedište galaksije), gde se i završava priča. Šteta. Bolje da su igraču ostavili mogućnost izbora, ili da su napravili dve igre (kao X-Wing i Tie Fighter). Ovako, imate utisak da ste vi samo jedna sitna riba u ovom moru plavom (dobro ajde, u ovom svemiru crnom), gde nemate svoje JA, gde samo slušate naređenja i igrate ko tele - onako kako vam se kaže. Ako stratezi nešto vole, to je biranje strane kojoj se priključuju. A ako neko ima da ponudi izbor strane, onda je to definitivno Star Wars svet, i večiti sukob "dobra i zla". Bruka.

Ali polako. Još veći problem je težina samih misija. Kako u igri ima veoma malo upravljanja resursima (sem kupovanja jedinica za command pointe koje dobijate za vaše uspehe), sve se uglavnom svodi na strateške moći protiv tehnički i brojno nadmoćnijeg neprijatelja, i to u oba slučaja! (svejedno na kojoj ste strani, kompjuter je rešen da vas opustoši). Misije su najproblematičnije baš na početku, što će da obeshrabri većinu igrača koji ne planiraju da osede uz ovu igricu. Mada, ne garantujem da od muke neće prerano osedeti. Sa druge strane, tehničke karakteristike su solidne. Grafika je lepa (mada ne i SJAJNA!), sa lepim teksturama, minimalno bagova (po čemu je bio čuven demo ove igre, koji mislim da je oborio rekord u bagovima), 32-bitnim kolorom (na mašinama koje to podržavaju), standardno lepim eksplozijama, dimom itd. Ali šta to vredi kada je to još uvek lošije od Mytha 2: Soulblightera, koji je izašao pre oko godinu i po dana. Zvuk je preuzet direktno iz filmova (kako li su se samo dosetili?), dok je muzika zanimljiva techno-metal obrada poznatih SW tema (toliko o komercijali). U svakom slučaju, ove stvari daju igri čuveni SW šmek, i pružaju onaj jedinstven SW osećaj u nekim scenama (recimo, marširanje vaših trupa i AT-AT hodačica ka pobunjeničkoj bazi dok na zvučnicima trešti "Metallica" obrada Imperijalnog marša). Pogled iz 3D kamere je rešen u bledo iskopiranom Myth stilu, i nije veliki problem da se naviknete na nju, ogroman je. Nisam još sreo tako loše upravljanje kamerom. Užas. Na momenat, dok budete bezuspešno pokušavali da postavite kameru u željeni položaj, učiniće vam se da ste običan kamerman, a ne igrač od esencijalnog značaja za tok igre.

Sve u svemu, igra nije toliko loša, jako je loša. Razočarenje. Da je u pitanju entuzijastički pokušaj neke malene firme, sve bi bilo u redu, i opis bi prošao sa komentarom: ova firma obećava. Ovako, Lucas Arts može da se pravda time kako su svi programeri i scenaristi koji su radili na igri ustajali na levu nogu kad god su dolazili na radno mesto. Ili je možda ipak pola ekipe prebeglo na pola posla da bi što pre završili novi 3D nastavak Monkey Islanda (jedva čekamo, to im je jedina šansa za iskupljenje), i ostadoše samo oni najgori da dovrše nesuđeni hit. I tako, od famoznog Force Commandera ispade jedna obična zezancija koja može da se gricka kao zagrevanje za Myth (i to prvi deo, što da ne?). Tu je i večita konkurencija Star Trek, sa novim Activisionovim hitom Armada, koja pa kvalitetu može da pojede FoCom u jednom zalogaju. A još kada dođe Shogun... pa onda mu stvarno nema spasa.

igromer

\+ Ipak stiže Marko ...

\- ... ali kao i uvek kasno

Žanr: RealTime strategija

2 CD

Minimum: P255MHz, 64Mb RAM, 3D karta

Optimum: PII500MHz, 128 Mb RAM, 3D karta

	%
grafika	77
zvuk	80
muzika	81
igrivost	66
atmosfera	67

73 %

ZA BELEŠKE

3S comp

SERVIS MONITORA i PC & CD KLUB

SNIMANJE PROGRAMA I IGARA NA : CD · HDD · DISKETE
NEVEROVATNI IZBOR PESAMA U MP3 FORMATU

POSETITE NAS NA WWW.3S.CO.YU

11000 Beograd · Zvečanska 10 · Tel. 64 88 13

design Silvano

THe
GaMe®

Tako Dobar Izbor
TDI
radio 102.9 MHz

BAJT 021
NAJSLUŠANIJA EMISIJA O RAČUNARIMA U VOJVODINI
na 92,2 MHz
www.bajt021.co.yu
SUBOTOM
OD 20^00 DO 21^30
NS-92,2MHz

za one koji vole računare
emisija
PROPC
na televiziji
kosava
subotom
od 18.00h
repriza utorkom
od 11.00h
produkcija
CRONY
Visual Communications Studio
www.studiocrony.com
e-mail: crony@EUnet.yu
Marketing
30 30 888

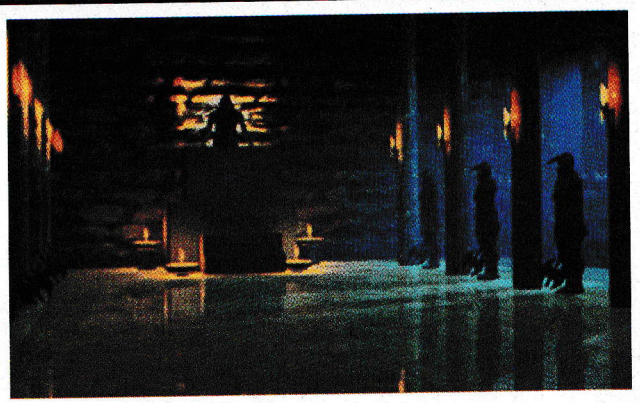
DaggerFall

●●●●●● Ranko Trifković

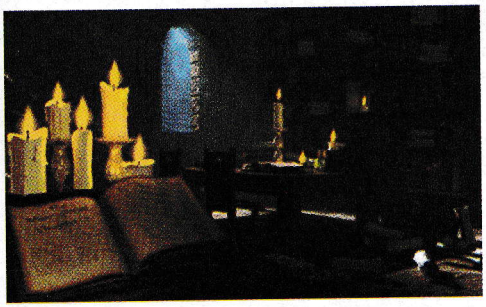
Retro

U početku beše PC. i beše mnogo slakih 2D igara. i reče Bog, neka bude Wolfenstein 3D, i bi tako. I vide Bog da je Wolfenstein odličan. Tvoj je svet 3D igara da ih štancuješ, da ih unapređuješ i da se razmnožavaju. I rodiše se Arena i Doom. Pođoše u svet i zapališe igrače. Doom postade prva akciona FPS i izrodi Quake i mnogobrojno potomstvo. Arena postade prava akciona avantura i izrodi Redguard i Battlespire i mnogobrojno potomstvo.

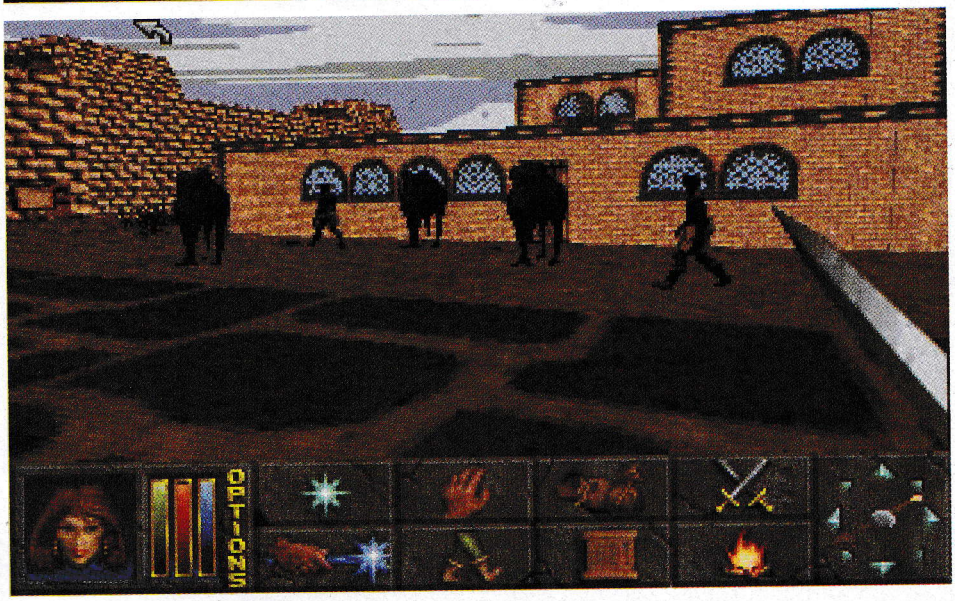
Posle poplave avantura iz antičkih vremena, tipa Pool of Radiance i Eye of the Beholder igrači su poželeli malo više slobode no što su nudile tadašnje 2D i 3D igre sa ograničenom slobodom kretanja (okretanje u koracima od 90o, pomeranje po 'poljima'). Ultima serija je donela niz inovacija ali igra je i dalje bila uslovljena mogućnostima tadašnjih mašina, i zapravo su davale lažnu sliku slobode igrača. Prva igra koja je potpuno zadovoljavala sve kriterijme i najavila nov talas bio je Daggerfall. Grafika je bila veoma dobra, potpuno 3D okruženje, sa puno detalja i tekstura, pikselizacija nije bila katastrofalna kao u Areni a likovi i NPC-jevi su bili šaroliki i raznoliki. Sistem razvijanja lika poptuno je prepušten igraču a naravno u skladu sa tim i kreiranje novih magija bilo je kranje slobodno. Uopšte rečeno, sloboda je bila glavni adut Daggerfalla.



Sloboda je počinjala već sa kreiranjem lika. Izbor klasa je bio bogat, a putem kratkog psiho-testa (10 pitanja) mogli ste dobiti jasan odgovor na pitanje koja je to klasa najprimerenija vašim životnim stavovima. Kreiranje sopstvene klase beše jako dobro urađeno. Tu se najpre pokazalo na koji način ta ista sloboda može postati i mana. Naime, izborom prednosti i mana za vaš lik dobijali ste dodatne poene koji su se trošili na podizanje jedne od petnaestak karakteristika (snaga, čvrstina, percepcija, harizma...). Klasu su određivali primarni, sekundarni i tercijarni skilovi. Napredovanje u nivou zavisilo je od upotrebe primarnih veština tokom igre. Zli igrači željni nivoa mogli su da podese da primarne veštine budu trčanje, skakanje i borba. Bilo je dovoljno skakutati u mestu ili trčkati okolo, povremeno se pobiti i eto vam nivoa.



Magije su bile drugi adut Daggerfalla. Podeljene u šest kategorija, i sa mnoštvom dodatnih moći mogli ste da stvarate nove magije, koje su zbog te iste slobode, najčešće bile mnogo moćnije od onih već priloženih. Borba je bila urađena u stilu Ultime i sličnih igara. Dakle pokreti miša simulirali su udarce. Tako je svako oružje imalo tri 'udarca' u zavisnosti da li ste miš terali levo-desno, gore-dole ili u dijagonalu. Postepeno ste oblačili svoj lik u oklop pokrivajući neku od trinaest lokacija na telu svog lika. Opreme koju ste mogli da koristite bilo je neverovatno mnogo. Sloboda kretanja je takođe bila potpuna. Lokacije su bile ogromne, sa mnoštvom dungeona koji su krili razna blaga. Mogli ste da putujete između gradova i između provincija, čak i kraljevstava. Ceo taj virtuelni svet bio je prenaseljen raznim likovima koji su se uglavnom smucali unaokolo izgledajući kao da idu nekim važnim poslom. Komunikacija sa njima bila je prilično smislena i duhovita, na nivou koji mnoge današnje igre ne mogu da prate. Naročito su zanimljivi bili komentari NPC-ja na vaš lik (tipa - 'Move downwind from me, will you, barbarian?') i vicevi o varvarima koje je pričao dežurni ludak. Svakome ste mogli da se obratite ljubazno, neutralno ili agresivno povodom desetak pitanja ili tema.

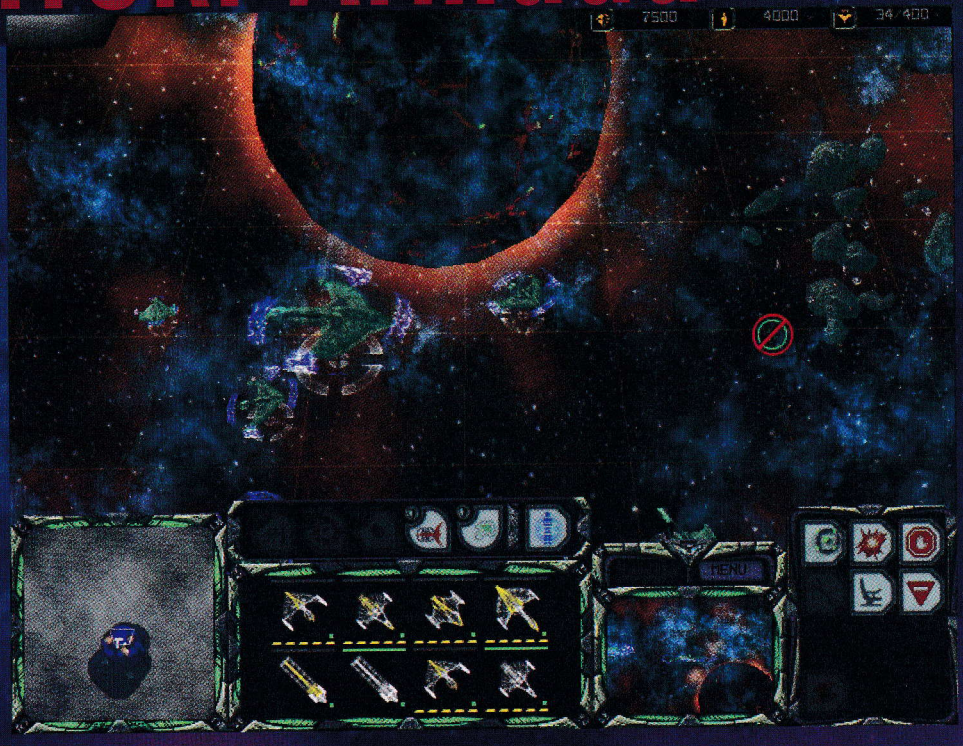


Priča u Daggerfallu plela se oko ubistva kralja, mističnih kultova i demona, te borbi između moćnih crkava, gildi i drugih udruženja kraljevstva Daggerfall. Međutim u sklopu slobode igrača, zaplet zapravo nije postojao. Mogli ste da pristupate udruženjima, izvršavate brojne sitnije i krupnije poslove, koji su se uglavnom svodili na misije praćenja, zaštite i druge kurirske poslove. Naravno, svet je uticao na vas, tako da ste mogli da zaradite jednu od mnogih bolesti od kojih su najbizarnije bile vampirizam i likantropija (pretvaranje u vukodlaka).

Sve u svemu Daggerfall je nudio duuuuugu zabavu i užitak lutanja i avanture u virtuelnom svetu. Glavna mana bila je ujedno i najveća prednost a to je - sloboda. Prosto rečeno, posle izvesnog vremena našli bi ste se potpuno pogubljeni u svetu u kome vam nije jasno ni zašto se tu nalazite ni šta da radite ni kako. Ipak, pravi avanturisti prekoriće me zbog ovakvih reči te bih da zaključim sa izjavom: Daggerfall je jedna od onih igara koja je započela trend i ukazala na potencijale razvoja akcionih avantura. Virtuelni svet Nomad Soula i novije igre tog tipa duguju puno toga Daggerfallu i njegovim potomcima.

Nikola Dmitrović

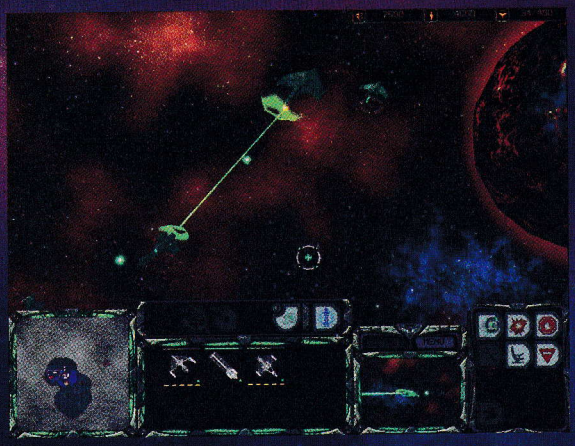
Star Trek: Armada



Bio jednom jedan Star Trek. I bio, i bio, i bio... kapetani su već očelavili, ali Star Trek se nije dao. Bile su i serije u stilu južnoameričkih režiserskih podviga, i filmovi koji su najsvetliji deo priče, i naravno - kompjuterske igre. Interplay se ispucao sa ST igrama, gde je pravio i lepe stvari, ali i gluposti, a sada na scenu stupa Activision. Ozbiljan pristup tematici, dobijena licenca od Paramounta na deset godina, i renome firme su obećavali. I eto, nakon prosečnog Hidden Evila, stvorena je jedna RT strategija - Star Trek: Armada, ili bolje reći - Star Trek: Homeworld, odnosno Star Trek: Starcraft.

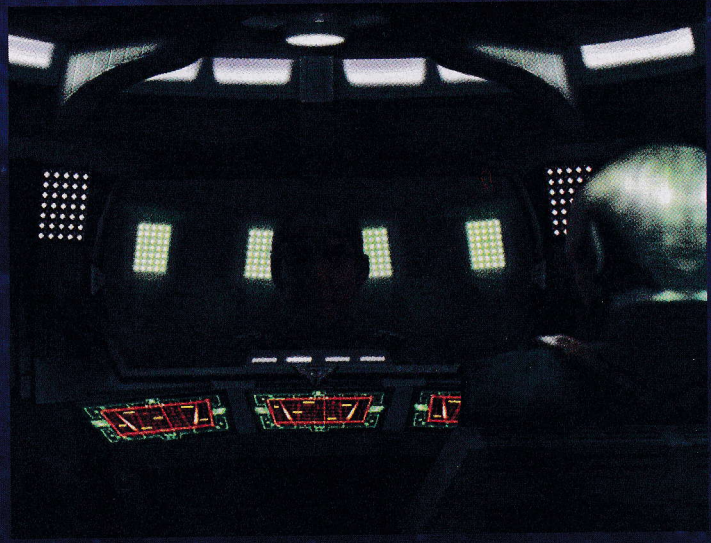
Znamo svi da je retko kada neka igra nadmašila film po kojem je pravljena (hm, možda Waterworld?... ne,ne, ipak ne). Obično su to pravi promašaji, školski primeri promašaja, igre koje nisu dostojne ne samo da nose ime filma uzora, nego ni prvo slovo imena. U tu fantastičnu grupu ubrajamo ostvarenja poput Bravehearta, Die Hard Trilogya, i ... i nažalost većine Star Trek igara. Bilo je tu svega i svačega. I interaktivnih filmova, i pokušaja kopiranja Wing Commander igara, i arkadnih avantura, ali nikako da se ubode u centar. Da li Activisionova strategija znači početak jedne nove svetlije ere Zvezdanih staza na kompjuterima, ne znamo, ali Armada je možda i najkvalitetnija ST igra do sada.

Odmah se vidi da je urađena u velikom stilu, još od simpatične početne ikonice, preko više nego lepo dizajniranih animiranih menija, pa sve do animacija pred misiju. I gledate vi tako pred - animaciju, kako se odvija nekakva jurnjava i sukob brodova, uzdahnete i kažete: eh, da je i sama igra ovakva... E pa dosta smo svi to govorili, jer strategija stvarno koristi engine iz igre u predanimacijama, i iste takve scene možete proživeti igrajući je. Znam, reći ćete: čoveče, pa da li si ti igrao Homeworld ikada? Ipak, ja se više ovaj put obraćam fanovima koji su dugo čekali u mraku, ćutali i lomili prste. Gotovo je. Izlazite iz tame i ubacujte Armadu u CD-romove pod hitno.

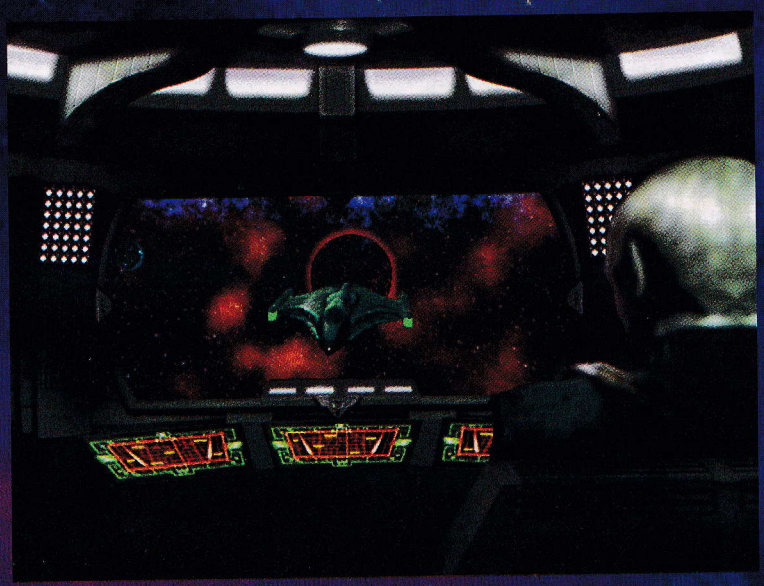


Nepisano pravilo da svaka strategija treba da ima izbor strane, ovde je u potpunosti ispoštovano (smrt izuzecima: Force Commander). Birate između čak četiri strane, i to između glavne četiri strane u Star Trek univerzumu - naravno Federacija, Klingonci, Borgovi, i Romulanci. Da bih se uverio kako izbor strane nije čisto estetske prirode, poigrao sam se sa svima, i zaista, igranje se razlikuje baš onako kako bi trebalo, sve od razlika u izgledu brodova, pa do same igre i strategije za svaku stranu. (moja preporuka - Borgovi). Radnja se dešava nakon tzv. Dominion rata, kada je galaksija najzad bila u miru. Međutim, kako ovo ne bi bila jedna prosta trgovačka simulacija letenja u svemiru, sa ponekim intergalaktičkim trkama brodova u slobodno vreme, mir nije mogao dugo potrajati. Sve četiri strane su napredovale. Politička situacija se zaoštrava, a u međuvremenu zastrašujući Borgovi su se vratili na scenu...

Armada je tipična real time strategija. Ni u jednom pogledu nije inovativna, ali ima sve što treba da ima dobra strategija. Pribavljanje resursa, podizanje objekata, upravljanje jedinica ... sve je tu, samo što je u svemiru. Glavna dešavanja se odvijaju na većem delu ekrana, dok su u njegovom donjem delu smešteni prozorčići sa svim neophodim informacijama. Tu se nalazi status

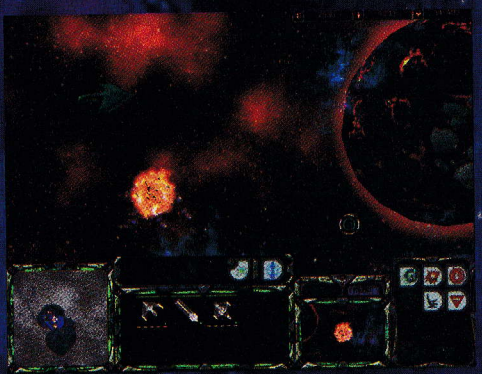


izgradnje, energija vaših brodova (glupo zvuči ali shvatate o čemu se radi) i drugo. Prozore možete pomerati ako vam smetaju, ili ih čak potpuno obrisati (eto prilike da brišete prozore u igri, ako vas već mrzi da ih perete u vašem stanu). Igra se prati iz dva glavna pogleda. Jedan je praktični strateški, odozgo, kada imate pogled sličan u većini strategija (Starcraft i dr.), dok je drugi više dinamačniji i atraktivniji, kada se zumira mapa i kada gotovo jedan veći brod prekriva ceo ekran. Ovaj drugi pogled zato nije koristan za upravljanje zbog lošeg pregleda, ali nije ni na odmet. Jedinice klasično pomerate označavanjem miša (jednu ili grupu njih) i klikom na željeno mesto. Brodovi su prilično lepo animirani, i prirodno se kreću kroz svemir, sa zaokretima, ubrzavanjima i usporenjenima na momente. I u svemiru, nažalost, važi fog of war, pa će mapa biti u magli, sve dok ne pošaljete neke od brodova da istraže teritoriju. Nemojte se samo prevariti pa poslati same "Mothershipove", tipa Konfederacijskog Enterprajza, ili Romulanskog Finiksa, bez pratnje, jer u svakom ćošku svemira vreba ... neprijatelj. Okršaji su najbolji deo igre, jer su propraćeni sjajnim efektima poput fantastičnih eksplozija. U donjem delu ekrana se nalazi još i prozorčić, gde možete videti kretanje vaših brodova "kao u stvarnosti", fazon koji smo već sreli u Imperium Galactici, ali to ovde lepše i realnije izgleda. Odmah ćete videti kako je igra u suštini prosta i jednostavna za upravljanje, i da se svodi na čistu stratešku koljažu svemirsih brodova, njihovo pravljenje i održavanje, kao i na izgradnju space baze. Kao i u Starcraftu, najbolje je kampanje igrati redom, počevši od Konfederacijske, ali radoznalost igrača da sve odjednom vide nekada je zaista velika...



Da se ne lažemo, igra nema 3D engine jednog Homeworlda, ona je u fazonu klasične 2D strategija sa iluzijom prostora, znači ništa od veće slobode kao u Homeworldu, ali ne mari - grafika ipak deluje sjajno u celini. Lepo renderovani brodovi, realistična nebeska tela koja se lagano kreću i rotiraju, torpeda i ostale sitnice koje čine jednu svemirsku odiseju će vam pružiti lep doživljaj. Spomenuo sam ozbiljnost Activisona u izradi i pristupu. To se najbolje može zaključiti po zvučnoj podlozi. Ne samo što su korišćeni zvučni efekti iz filmova i serija Zvezdanih Staza, nego je i angažovan Patrick Stewart da daje glas čuvenom dugokosom Jean Luc Picardu (pardon, nekosom čak vodoravnom (čovek ima retko lepu kosu prim.kor.)), za vreme igre i za vreme uvodne i završne pre-renderovane animacije. Tu su i ostali, manje poznatiji glumci, koji su podarili glasove ostalim likovima (kao što je ambasador Worf, ili Romulanac Sela). Muzika je pisana za igru, ali čini mi se da je bolje bilo da su je kompletno preuzeli iz filmova, jer ovako zvuči više nego prosečno. Mora se napomenuti i jedina veća mana, a to je multiplayer, jer je gotovo beskoristan. Očito, Armada nije ni predviđena, a ni optimizovana za neko atraktivno igranje u više igrača, ali su zato single player kampanje urađene u stilu prave svemirske avanture.

Da se lako zaključiti kako je ova igre melem za Star Trek fanove, nešto što nikako ne bi smeli da propuste. Nakon pomalo konfuzne i kratke arkadne avanture Hidden Evil, Activision se približio i strategijama i fanovima Zvezdanih staza. Dok čekamo njihov sledeći potez, priključite se ćelavom kapetanu, ponosnim Klingoncima, vulkanskim Romulancima, ili možda moćnim Borgovima, i uživajte u čarima svemira.



igromer

Single player +
Multiplayer –

Žanr: RealTime strategija
1 CD
Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D karta

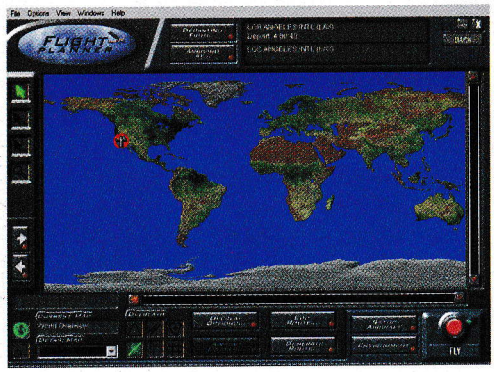
grafika	82
zvuk	84
muzika	72
igrivost	82
atmosfera	85

82 %

FLY! 2K

●●●●●● Saša Pantelić

mission CD



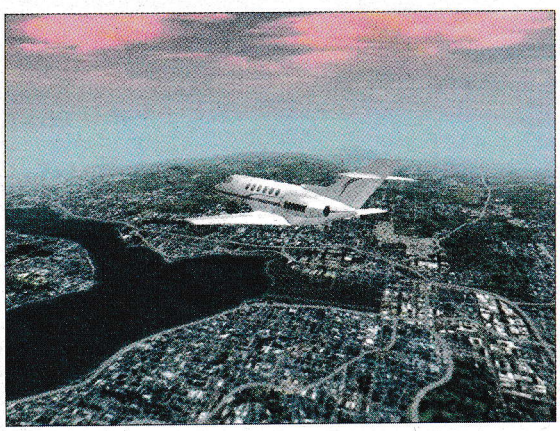
Nisu samo kompjuteri sve brži i brži već i programeri. Pored Need for Speeda čiji se nastavci štancaju brže nego meksičke serije jedna od igara čiji je nastavak usledio nepunih 8 meseci nakon prvog dela je i FLY! Doduše, u ovom slučaju je situacija specifična jer nije reč o klasičnom nastavku, već o Golden Editionu.

Zvanični nastavak originalnog imena FLY! II (o originalnosti imena **FLY!2K** da ne pričam) se očekuje uskoro. Proizvođač je firma *Terminal Reality* koja je poznata po igrama Nocturne, CART Precision Racing, Monster Truck Madness 1&2... Tek da se vidi da nisu bez pedigrea. Igru je najlakše opisati kao direktnog (a bogami i najvećeg) konkurenta Microsoftovom Flight Simulatoru. Ova informacija je navedena čisto da biste znali o čemu se radi, a u daljem opisu će biti tek nekoliko poređenja ove dve igre, jer ih je zbog njihove kompleksnosti, ali i strogo određene i usko ograničene tematike, teško direktno upoređivati. Za one koji su se u svet kompjuterskih igara uključili u poslednjih 15 minuta i nisu čuli za pomenuti FS, da kažem da je reč o simulaciji letenja ('ajde?!), ali civilnim avionima (zamislite, nemate ama baš ni jednu raketu, čak ni jednu malu, malecku). Najbolji podnaslov igre bi bio: Samo za ekstremno strpljive. Mora se priznati da je Terminal Reality najozbiljnije pristupio ovom projektu o čemu (za početak) govori i podatak da **FLY! 2K** dolazi na čak 3 CD-a. Prilikom razvoja igre ništa nije prepušteno slučaju. Korišćen je Photex3 engine, koji se doduše nije baš proslavio, ali ipak je red da ga pomenemo. **FLY!2K** predstavlja poboljšanu i dopunjenu verziju originalnog FLY!a. Poboljšanja su nastala kao rezultat dobronamernih kritika i predloga koje su uputili igrači. Najbitnija poboljšanja su Roger Wilco, SKY! Environment Exciter i 172 Skyhawk Instrument Flight Rules (IFR) panel. Roger Wilco je real-time voice chat opcija, koja vam omogućava priteljsko ćaskanje tokom letova na mreži. SKY! Environment Exciter je dodatak namenjen povećanom realizmu sunca i oblaka kao i detaljnosti vremenskih (ne)prilika, noćnog osvetljenja i objekata na aerodromima. 172 Skyhawk IFR instrument/cockpit panel je prava stvar za one koji preferiraju letenje "na slepo", tj. pomoću instrumenata umesto da izbacuju glavu kroz prozor da bi bolje sleteli. Od poboljšanja vredi još pomenuti uvećanu bazu podataka, dodatu podršku za USB, kao i povećanu stabilnost igre.

Za početak, pripremite skoro 500 MB na hard disku za minimalnu instalaciju. Koliko treba za maksimalnu? Bolje ne pitajte. Na raspolaganju vam stoji pet aviona i to Cessna 172R, Piper Malibu Mirage, Piper Navajo Chieftain, Beechcraft King Air B200 i Raytheon Hawker 800XP. Manje nego što bi se dalo očekivati s obzirom na ambicije proizvođača, ali postoji sasvim logično objašnjenje. Igra ima veliki potencijal za nadgradnju pri čemu se, očigledno, najviše računalo na entuzijaste širom sveta koji su svoje mogućnosti dokazali u velikom broju raznih dodataka za Flight Simulator. Greška je pomisliti da je sve prepušteno igračima. Baza podataka koju dobijate uz igru obuhvata ceo svet, ali su detaljno obrađene oblasti Dallas, Los Angeles, San Francisco, Chicago i New York. To je i jedna od većih mana igre. Tereni van pomenutih oblasti izgledaju, blago rečeno, loše. U stvari, liče na veliku fleku neindentifikovanog porekla. Ni sami gradovi nisu preterano detaljno iscrtani, ali zato oblaci i magla izgledaju jako dobro (naravno, mnogo toga zavisi i od vaše grafičke karte), pa je pravo zadovoljstvo uroniti u olujne oblake. Grafika u ovakvim igrama nije presudna, u šta će vas uveriti i prvi let. Gotovo 2/3 ekrana će zauzeti instrument tabla. Tu **FLY!2K** polako izvlači kečeve iz rukava. Instrument table su izuzetno verno prenete sa aviona, tako da će igrači sa pravim letačkim iskustvima lako preuzeti komande u svoje ruke. Najlepše je to što su svi instrumenti funkcionalni, a ne samo ukrasi na ekranu. Zvuk je, što bi se reklo, k'o pravi i tu se nema šta prigovoriti. Iskusnijim pilotima će i zvuk govoriti puno toga o avionu, kao i pravom trenutku za određenu akciju.

Za povećani realizam pobrinuće se Info-METAR. Reč je o alatu za preuzimanje podataka američkog National Weather Service-a. Downloadom METAR fajlova sa Interneta, vreme u virtualnom će biti kao i u stvarnom svetu. U suprotnom vreme će tokom celog leta biti isto bez obzira da li, na primer, letite sa Severnog pola u Saharu. Za bolju orijentaciju na raspolaganju vam je i Global Positioning System (GPS). Ukoliko vam strpljenje nije jača strana, možete preskočiti pripremu i planiranje leta i iskoristiti neki od gotovih scenarija. Takođe možete koristiti razne opcije koje vam, smanjujući stepen realizma, omogućavaju lakše upravljanje letelicom. Možete, ali čemu to. Poenta ovakvih igara i jeste u približavanju virtualnog sveta stvarnom. Zato i čudi odluka programera da vam na upravljanje daju avion koji ne možete uništiti. Čemu sav taj realizam kad se jednostavno možete obrušiti na zemlju, odskočiti od nje, okrenuti se nekoliko puta i nastaviti kao da se ništa nije dogodilo. Po želji, možete se parkirati na sred okeana iako nemate hidroavion. A još kažu da su napravili najrealističniju simulaciju. Neverovatno je koliko igra gubi na draži zbog takve, inače neobjašnjive i glupe osobine aviona.

FLY!2K definitivno nije igra za nekoliko popodneva. Njoj se morate posvetiti punom pažnjom, inače će vam se učiniti beskrajno komplikovana, a bogami i dosadna. FLY! je nezasluženo prošao prilično nezapaženo u našim krajevima, pre svega zbog velikog uticaja Flight Simulatora. Možda nije najbolja u svom žanru, ali igra **FLY!2K** zaslužuje pažnju svih ljubitelja vožnje nebeskih lađa.



●●●●●● Slobodan Mitrović

LegoLand

Kocka do kocke, kockica. Kroz prostor i ... E, ranije nije bilo ovakvih igračaka (a ni igara). Lego se pobrinuo za jednu uspešnu (to ćemo još da vidimo) reklamu. Ova igra vas vodi u svet Lego kocki, gde ćete biti u ulozi menadžera LegoLand- parka (to je nešto kao DizniLand, ali samo umesto Dizni tu je Lego). Vaš će zadatak biti da pomognete ovim atrakcijama da procvetaju.

Igra najviše liči na Sim serijal (pogotovo na SimHospital), a za one koji nisu upućeni neka pročitaju ceo tekst. Pošto je ludi profesor napravio karambol, uz malu pomoć svog novog (ne)uspelog izuma- Vremeplova, neko mora da sredi nered. Tu ste se Vi našli i nametnuli svoje genijalne ideje (samo da nisu ko profesorove), i preuzeli rukovodjenje parka.

Igra je prosta, ali ipak ima tutorijal koji je lepo izveden. U toku razvijanja parka biće mnogo lepih filmova- od ideja profesora preko raznoraznih dogadjaja u parku. Sama igra se svodi na sledeće: u toku nekog perioda, vaša dužnost je da napravite dovoljno raznovrsan park i zanimljiv kako bi bili unapredjeni (ili bolje rečeno prekomandovani) u neki drugi.

Da bi to ostvarili, neophodna je odredjena količina zelenih novčanica za troškove. Bankovni saldo je prikazan u gornjem delu ekrana, dok novi prihodi stižu od prodatih ulaznica. Najbolje je da što pre napravite operation park, pa da

polako nadogradjujete i ulepšavate delove istog.

Veliki plus za igru su detalji. Raznovrsnost zgrada, njihova originalnost i dečija lepota- sve to na lepoj podlozi po kojoj se šetaju mama i te malih legolana. U igri je sve to predstavljeno kao jedan divni mali svet- Lego svet. Tu su još i legoradnik i legobaštovan, koji se brinu da sva ta legomašinerija radi tj. da sve te biljke budu uredno zalivane. Pazite na glad lego posetilaca, pa im sagradite neki od ponudjenih mesta za papicu.

Ne bi bilo velikog plusa, da ne postoji i veliki, veliki minus.Taj minus je sledeći: pa, u stvari, ja mislim...Ma ne, kakav crni minus. Igra je prosto neodoljiva za mališane, za svako dete koje bi se radije igralo sa Lego kockicama, nego u Mortal Combatu izvodilo FATALITY BLOW. Jedini mali problem je ... engleski. Meni je sve to bilo savršeno jasno, i uputstva i cilj, ali svo to objašnjavanje je na engleskom. Možda je ovo dobro, jer može da im pomogne u savladjivanju jezika. Grafika je lepuškasta, ali ipak na ivici današnje ere monstruoznih 3D karti. Deluje nezahtevno i sigurno može svim uzrastima da pruži koju nedelju dobre zabave.

Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba GL Soft 011/423-700

igromer

Odrasli bi preživeli ... + ... dok za decu nema mana

75 %

Žanr: Simulacija stvaranja za decu
Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA
Optimum: PII300MHz, 32 Mb RAM, 3D karta

1 CD

grafika	69
zvuk	73
muzika	70
igrivost	83
atmosfera	78

THe GaMe® emisija
na БК
ТЕЛЕКОМ
premijerno u 18:40
repriza u 10:00
БК televizija zadržava prava na izmene u programskoj šemi

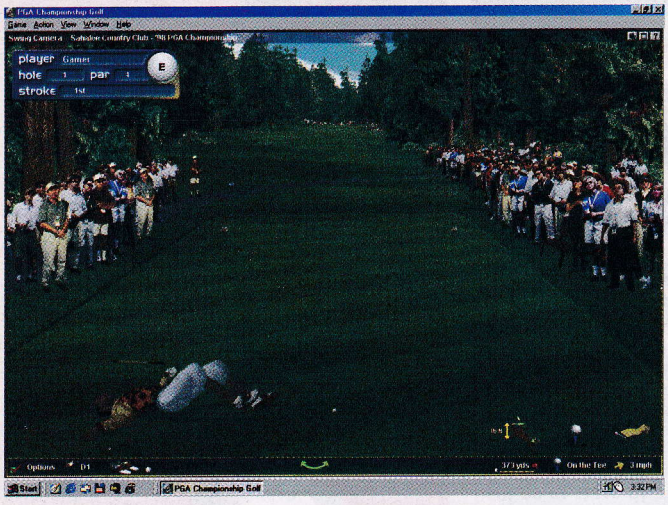
Slobodan Mitrović

PGA ChampionShip Golf 2000

Prvi potez koji je potreban da se izvede, nakon instalacije, je da potražite jednu od onih knjiga- "xxx u dvadeset lekcija" ili "naučite xxx za samo sedam dana". Pošto sam ja samproglašeni ekspert za strategije i FRP, opis ove igre mi je teško pao. No, sve je dobro, što se dobro završi... pa ako ovaj tekst izadje na stranicama vašeg omiljenog časopisa, dobiću titulu iz još jedne oblasti.

Pažnja je ponajviše posvećena realnosti i mora se priznati da im je to uspelo (već sam ekspert za golf, mada mi je ovo drugi opis ovakve igre. Prošli put sam doktorirao a sad stiže i magistratura). Tako da svi fanovi ovog tzv. žanra, a sigurno ih ima puno (i cifra je dostigla dvocifren broj), neće morati da buše rupe na fudbalskom terenu radi malo zadovoljstava- dovoljno je da kupe ovu "udri lopticu do mile volje" igru.

Programeri su se baš potrudili oko dekora, tako da ova igra stiže dva CD. Tu je obilje opcija, preko vašeg izgleda, do tehnike udarca (levi kroše, direkt, aperkat...). Tu će se naći i izbor štapova koje nosite... samo sekund... da,da stranica 432 knjige xxx... samo pažljivo jer imaju različitu svrhu, barem tako ovde piše. Za sve koji su manje stručni od mene (a to je vrlo teško), postoji i automatski odabir od strane vašeg računara (ili bolje rečeno caddia).



Na jednom od tih ekrana za uključivanje i isključivanje raznoraznih propratnih opcija, naći će se zanimljiv detalj, koji se tiče podešavanja zvuka i "pokreta" u igri. Za zvuk imate mogućnost uključivanja količine dobacivanja iz publike (dočaravanje ambijenta), reakcija igrača kao i komentare nekog hecle, ko god on bio (ko je rekao Ja? Ja sam rekao JA! Ko je rekao-Ja sam rekao JA!...).

Grafika je za pohvalu, izuzetno je detaljna samo što loptica izgleda malo rupičasta (Šta, treba tako?). Kontrola je malčice kompleksna (jer se koristi miš) i na neafirmisane pokrete Gsn.Golfer će se izvaliti na zemlju uz prasak smeha. Nemojte me pogrešno shvatiti: IGRA JE APSOLUTNO OZBILjNA i zahteva puno,puno vremena. Da Vas ne bi dotukla monotonija, Sierra je distribuirala ovaj proizvod uz dodavanje malo lakrdije koju možete i da isključite.

Svi tereni u igri (moja pretpostavka zbog ponudjenih podataka) su autentični i postoji mogućnost pravljenja vašeg turnira "Tour de Serbia". Tu je još i kreator (bibliotekarskih) podataka o stazama i sl.

Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba GL Soft 011/423-700

igromer

Realnost +
Obožavatelji —

77 %

Žanr: Simulacija golfa
Minimum: P200MHz, 32Mb RAM, SVGA
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D karta

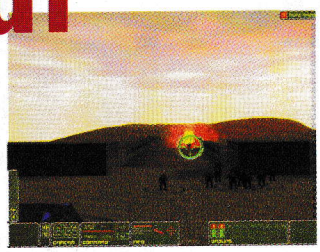
1 CD

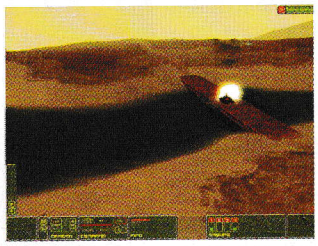
grafika	78
zvuk	76
muzika	79
igrivost	69
atmosfera	82

PC

Dogs Of War

●●●●●● Ognjen Popović





Ljudi koji idu u rat za novac. Ne brane teritoriju zato što je njihova, niti osvajaju zbog osvajanja već zbog novca. U narodu su poznati kao plaćenici. Da li ćete se priključiti njima, koji će se do poslednjeg dinara, dobro, čega već, boriti na strani rudara planete Primus IV u njihovoj borbi za revoluciju i preuzimanje planete bogate mineralima, ili ćete podržati Imperijalne trupe sa zemlje i objasniti pobunjenicima da nije lepo to što rade, zavisi samo od vaših afiniteta. Kojoj god strani da se privolite, očekujte i dodatne poteškoće u vidu Mantaia, reptiloidno-insektoidnih domaćina koji imaju čvrstu nameru da se otrarase neželjenih gostiju. Prelepo urađeni uvod vam prikazuje jednu takvu bitku, posle čega ulazite u interesantno rešeni glavni meni sa opcijama u vidu metaka. Tako počinje igranje izvanrednog ostvarenja Britanske firme Silicon Dreams, koji su poznati po igrama Michael Owen-endorsed World League Soccer i Uefa Champions League.

Nema laži, nema prevare, Dogs of War je istinski odlična igra koja u sebi kombinuje tipične strateške, ali i egzotične, spektakularne elemente. To znači da je ona jedna od igara koja će vas držati tokom svake misije, i ponoviti vam osećaj iz poznatih starih, davno minulih srceparajućih vremena i najdražih uspomena... -uzdah- ... Možda je celokupni atraktivni utisak o igri zasnovan na prelepoj grafici? Ono što ćete gledati tokom misija se ne može videti baš u svakoj igri. U stvari, i nije grafika ono što je toliko impresivno jer smo ipak viđali "sličan" kvalitet ranije, koliko ambijent odiše svežinom (a ni suknja više ne prianja) i velikom realističnošću. Da, ma kako to čudno zvučalo, baš položaj kamere i njeno nameštanje u proizvoljan položaj dovode do takvih uglova i pogleda na teren da se dobija "bonus for artistic impression", ili kada prevedemo čuvenu rečenicu iz Carmageddona - bonus za umetnički dojam. Ali to nije sve. Dobro, nije ni blizu svega, ali ovako rečeno povećava tenziju...fanfare molim...ta-ta-ta...hvala! Spektakl počinje tek sa okršajem, jer su vizuelni efekti urađeni u stilu Homeworlda (!), što znači da će bojište presecati mlazevi tragova različitih tipova raketa i ostalih ubojitih sredstava, što u kombinaciji sa efektima tipa svetlost iz reaktora koja se propinje duž neba pruža neponovljivu scenu u stilu najlepšeg vatrometa. Ovo kombinovano sa pomenutim položajem kamere oduzima dah, pa se preporučuje priručna boca sa kiseonikom ili barem pumpica protiv astme.

Jedinice koje vodite su jako lepo urađene, i tek se maksimalnim zumom može primetiti da nedostaju nešto složenije teksture ili broj poligona. Ali taj nedostatak pada u vodu kada primetite da je moguće igrati u prvom licu! I to sa bilo kojom jedinicom! Od helikoptera do pešadinca. Na ovaj način se ubacuju nezaboravni trenutci igranja i misije koje će se pamtiti, poput one kada iz prvog lica bežite iz neprijateljske baze. Zamislite tolike bitke iz očiju pojedinca. A kada izađete i dosegnete svoje trupe, prebacujete se u standardno (ma koliko se ovde ono razlikovalo) okruženje kao u pravoj real time strategiji. U igri postoji lepa cifra od oko 40 različitih jedinica, ali kako je na bojištu moguće da se nađe i do 200 jedinica istovremeno, jasno je (i glasno) da borbe mogu da pariraju onima iz Homeworlda, pa i više. Ulaženje u prvo lice pored vizuelnog užitka potrebno je i kada se zahtevaju nešto složeniji zadaci, iz razloga što tada samo AI nije dovoljan. Misije su u velikoj meri inovativne i mora se priznati da su programeri bili silno inspirisani pri njihovom kreiranju. Tako ćete se naći u poziciji da tražite povređene pripadnike vaših trupa, gađate protivnički konvoj dalekometnim topovskim napravama, helikopterom bacate mine na put nadolazećim neprijateljskim snagama, zauzimate mostove itd...U svakoj misiji se može očekivati preokret i menjanje odnosa snaga na terenu, tako da posle očigledne pobede prođete k'o naša reprezentacija na turneji po Hong-Kongu. Odavde sledi da je esencijalno sačuvati što više jedinica posle svakog okršaja, jer smrt može naići na svakom koraku. Sve jedinice kontrolišete standardno, prevlačeći pacova preko dotičnih i kliktanjem na željenu destinaciju ili neprijatelja. Držanjem pritisnutog tastera pojavljuje se meni u kom možete dodeliti jedinici da patrolira, da se ukrca na vozilo i slično. Umanjena mapa i snajperski nišan dostupni su preko displeja u levom donjem delu ekrana, mada ga je u većini slučajeva poželjno isključiti. Vodoravno se donjom stranom ekrana proteže se drugi displej u kome su podaci o selektovanim jedinicama, a tu se negde skriva jako korisna opcija - active - kojom jedinice automatski odgovaraju na paljbu neprijatelja, tako da vi možete da kulirate i menjate poglede. Potpuno očekivano, misije se odigravaju u različitim uslovima: biće tu noćnih jurnjava, skrivanja po brdima i dolinama, pa i pomorskih akcija.

Sve što na vama ostaje je da se naviknete na jedinu poteškoću koja onemogućava tečno igranje, a to je igrivost. Zaista šteta što je ovaj aspekt ostao nešto lošije rešen. Posle selektovanja jedinica i njihovog mešanja u borbi, jako je teško snaći se među pravom mećavom poligona koji se šećkaju i pucaju jedni na druge. Čak ni odvajanje jedinica u grupe ne pomaže u dovoljnoj meri da pravovremeno izdate presudno naređenje koje bi vam donelo pobedu. Takođe, privikavanje na menije u donjem i donjem levom delu ekrana, potrajaće koju godinu. Kada uključimo toliko hvaljenu kameru u zamalo happy end, i kažemo da je na velikom terenu lako izgubiti orijentaciju pri svakakvim premeštanjima i vratolomijama iste, dolazimo do konačnog zaključka da je igra skoro savršena. U svakom slučaju (baš svakom), igra je dostojna svakog respekta, i pored svega uživaćete u umilnim glasovima svojih vojničića koji uzvikuju "Fuckers!!!" i slične poučne opaske.

Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba GL Soft 011/423-700

igromer

Skoro sve
+
Kontrola jedinica
−

84%

Žanr: RealTime strategija
1 CD
Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, 3D karta
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM

grafika	88
zvuk	80
muzika	80
igrivost	69
atmosfera	89

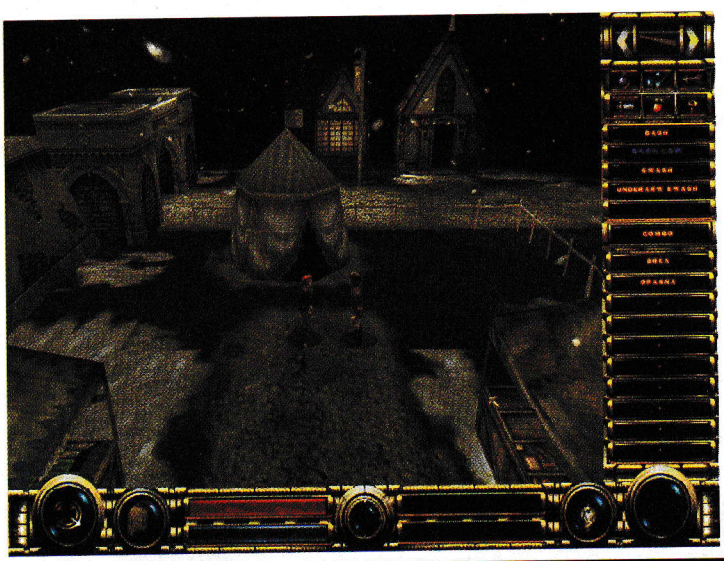
SoulBringer

●●●●● Ranko Trifković

Stara firma sa dobrom reputacijom, "Infogrames" osvežava ovo leto jednom slatkom avanturicom. Samo uslovno možemo je nazvati FRP-om budući da se dešava u fantazijskom svetu mačeva i magije, te da skupljanjem iskustva, ojačavate sposobnosti i magije vašeg lika. No, i pored toga, Soulbringer više liči na point&click avanturicu, sa jakim elementom roleplaya i odgovaraće i svima onima koji su manje zaljubljeni u FRP. Sama igra nema multiplay ali je jako dobro podržana na mreži, počev od priloženih sajtova izdavača, tehničke podrške, do chata za fanove ove igre.

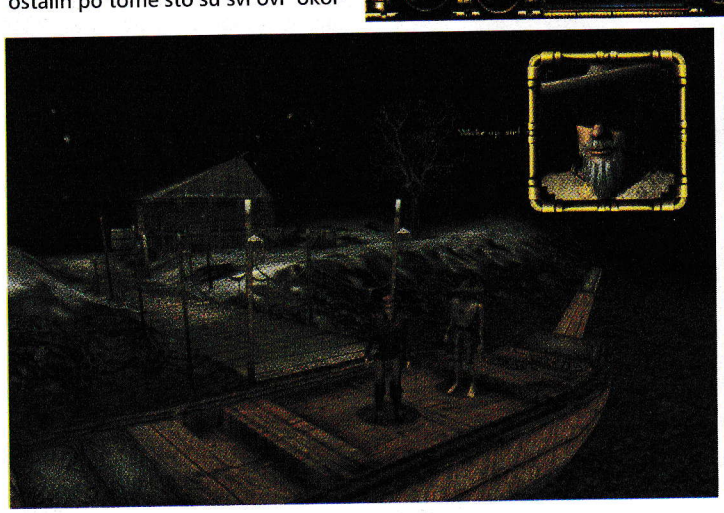
Intro je lepo urađen i ostaviće vas malo zbunjenog, što je i dobro jer to što ste upravo videli, vaš lik (mladi putnik) je upravo sanjao. Otac vam je preminuo od hladnoće koja pritiska celu zemlju, i sada ste u potrazi za svojim ujakom Androsom. Usput se srećete sa mračnom atmosferom i živopisnim likovima gradića Madrigal. Kako se avantura polako odmotava shvatate da postoje tajne davno zaboravljene koje se vraćaju da muče vaše sunarodnike. Iznenada vaš mladi lik počinje da uči magije, usavršava svoje borilačke veštine (nož, ašov (?!?), toljaga). Spoznaćete ko je Prvi Zmaj i kako je Liga Šestorice uništila zle Nekromansere i proterala njihove demonske saveznike Revenante i Raale. Naučićete Pravila Magije i otkriće vam se kakva je struktura duše i zašto je Volšebnik (Warlock) izgradio artefakt koji je egzaktna kopija duše i pomoću kog možete uništiti ili kontrolisati demone.

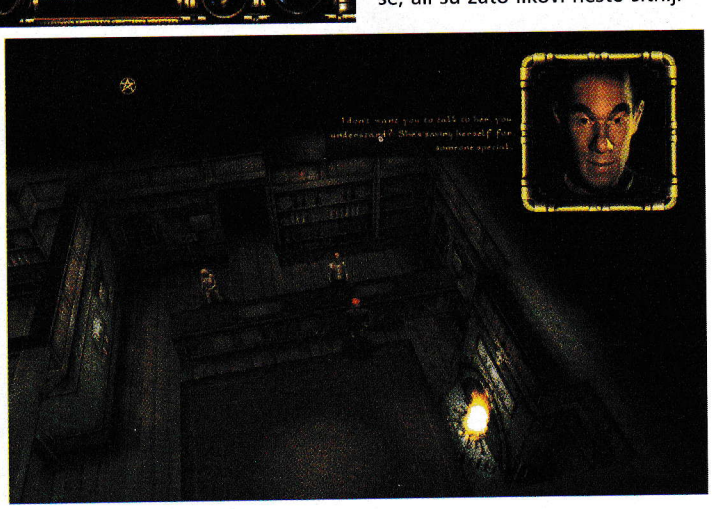
Da se ne biste previše zaneli u ideji da ste veliki heroj i spasilac sveta, vaši poslovi će uglavnom biti borba protiv bandita, pronalaženje nestalih seljana, skupljanje nekakvih čarobnih trava i sličnih komponenti. Sa druge strane, ako vam je za utehu vi ste na putu da postanete Warlock lično, pa vam se tako neki likovi i obraćaju. Naravno, tu je i vaš ujak, koji iako živimo u vremenu ranog feudalizma veoma kapitalistički nastrojen te je rešio da vam naplati 200 zlatnika na ime školarine i hranarine, pa eto prilike da gnjavite dobrog bibliotekara Elrica da vas šalje na razne teške i bogato plaćene misije. Naravno, ova avantura se izdvaja od ostalih po tome što su svi ovi "okolni" zadaci veoma lepo uklopljeni u opštu atmosferu avanture a takođe su svi veoma povezani sa mračnim događanjima koji se pletu oko Madrigala. Kao, da tako kažem, lični 'quest' ostaje vam da pokušate da smuvate mladu kelnericu Emicu (chasing Emma?) ili da ubedite krčmara Vilija da ste baš vi taj pravi za koga se Ema čuvala.

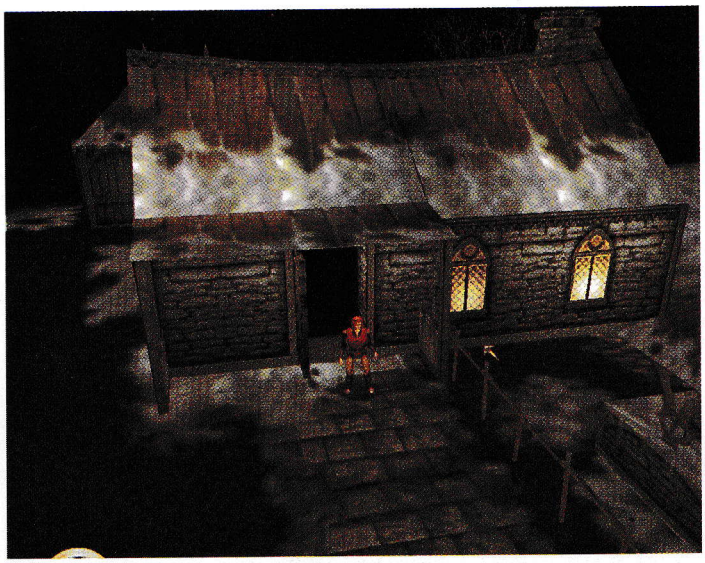


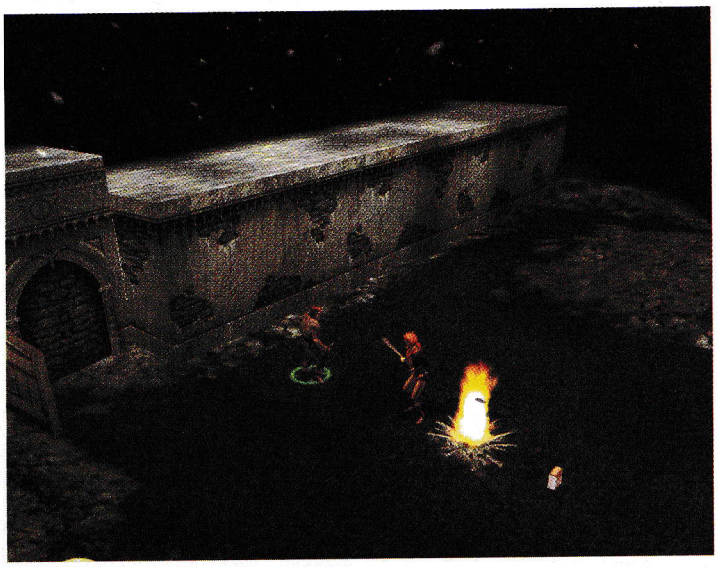
E, sad, ceo doživljaj avanture upotpunjava slika i zvuk. Muzika je slatka i doprinosi srednjovekovnoj atmosferi. Za razliku od nekih drugih igara, muzika je gotovo filmska i sa nekih petnaestak melodija neće vam dosaditi. Zvučni efekti su standardni, zavijanje vetra, žubor reke, zvuci bitke svi imaju svoje tačno mesto (EAX i njegova podešavanja su omogućena) i ne ometaju vas u igri. Govor je ipak najbolje urađen, svaki lik ima svoj prigodan i karakterističan govor (počev od tupavih gardista do ljupke Emice)

Pitanje grafike je veoma kontraverzno. Podržane su razne opcije, veliki je spektar paleta i rezolucija koje možete da koristite u softverskom, Glide, Direct 3D režimu. Vizuelno igra na prvi pogled odlično izgleda. Mape su ogromne i sloboda kretanja je potpuna. Sve vreme pada sneg (veoma lepo urađen), detalji terena su lepi (otisci stopala u snegu), kao i svi detalji enterijera i eksterijera. Problem FOV-a ne postoji, sve zgrade i 3D objekti su stabilni i ne 'krive' se, ali su zato likovi nešto sitniji





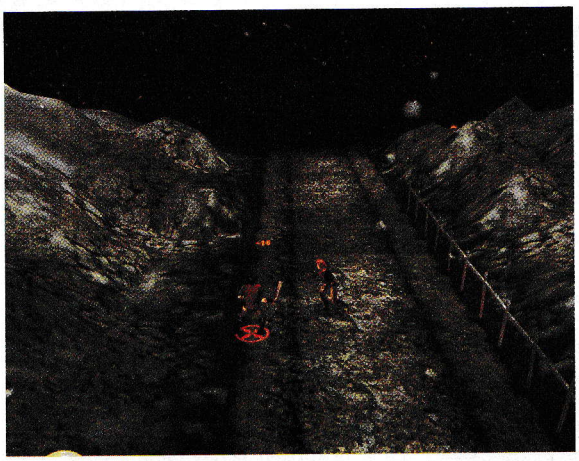




nego što bi mogli biti. Kamera je dinamična ali je možete kontrolisati, čime se dobija veoma dobar osećaj u toku igranja. Veštim dizajnerskim postupkom, napravljena je iluzija velike zahtevnosti grafike i detalja, što uopšte nije slučaj. Naime, večiti mrak i sneg ograničavaju vidno polje i drastično smanjuju potrebe za renderovanjem velikih površina tj. velikog broja detalja. U suštini ti "detalji" su jedna prevara a problem pikselizacije jednostavno je rešen tako što zumovi ne postoje. Sve u svemu veoma lukavo napravljeno i optimizovano tako da ako niste tehnički zagriženik, sve to "pije vodu". Ah, jedna sitna stvar koja možda ipak ruši celu priču. Naime, na mašinama sa malo memorije (16MB) mogu da se dožive neprijatna seckanja ili još gore "gušenja" igre, naročito ako je u pitanju bitka protiv više protivnika koja se npr. dešava u šumi a kamera posmatra kroz krošnju.

Lep deo atmosfere dodaju animacije vašeg lika i NPCija. Svaki odnos i pokret simpatično su preneti. Tako npr. kada vam neki lik dodaje neki predmet, došetaće do vas, nagnuti se, ispružiti ruku itd. Puno ima takvih primera i osvežavajuće deluju na atmosferu, i deluju kao da svi ti ostali likovi 'glume', budući da ipak ta animacija deluje ponekad malo 'trapavo'. Bitno je da su borbene animacije dobre i logične (vaš lik se okreće ka protivnicima, zamahuje, izbegava udarce itd.) sa mnoštvom raznih udaraca i pariranja.

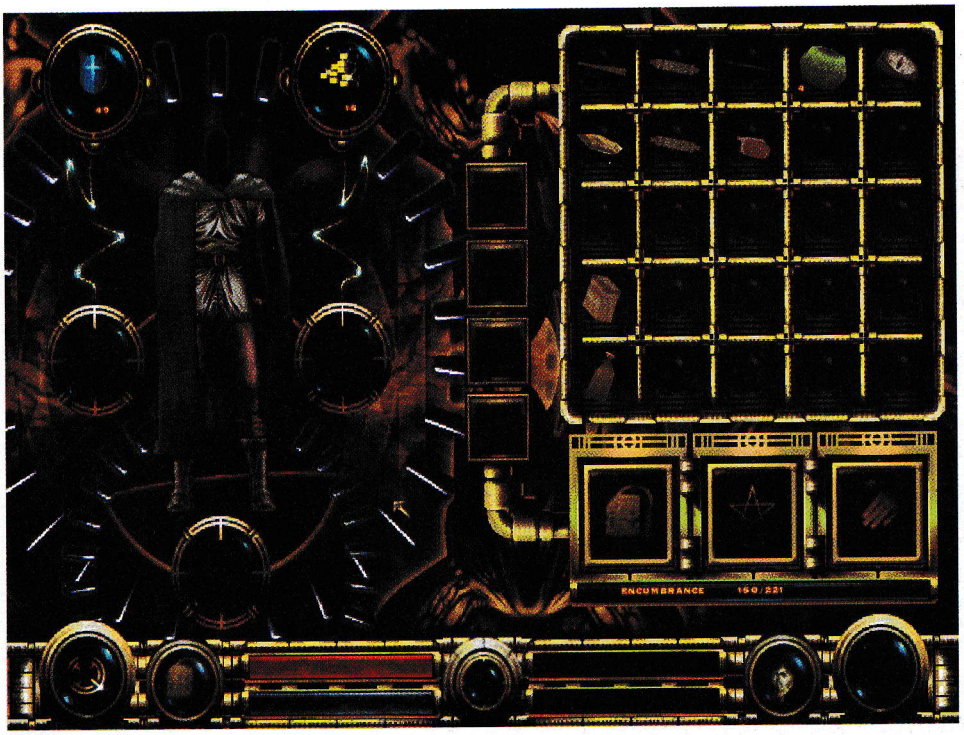
Uopšte borba je kvalitetno urađen deo avanture. Za svako oružje i svaki nivo veštine borenja otvaraju se mogućnosti novih udaraca. Svaki od njih ima svoju brzinu, snagu i prednost u odnosu na neki drugi stil/oružje. Tako na primer bandite sa nožem izubijate toljagom, a vođu sa toljagom, isecite nožem. Tu je i tzv. Combo dizajner. Da se ne bi zbunili u žaru borbe, možete isprogramirati sekvence udaraca koje će vaš lik pokušati da izvede. Na primer, kao jednu od kombinacija za nož stavite : lounge, lounge, slash, stab. Tada će vaš borac najpre zadati dva brza udarca iz daljine, jedan brz iz blizine i potom jedan moćan ali spor. Bilo koji slabiji protivnik je na taj način ubijen iz praktično jednog klika mišem na 'combo' shortcut.



Ceo interfejs je urađen veoma dobro. Manipulacija predmetima, oružjem i magijama veoma je jednostavna kako iz same igre tako i iz raznih character, inventory i journal ekrana. Popis zadatih i rešenih zadataka je elegantno urađen.

Opšti utisak je veoma zadovoljavajući. Nivo detaljnosti cele igre je taman kako trebe, ništa ne fali, a ono čega ima vas ne smara. Tekst u avanturi je sadržajan i literarno veoma lep, i nema ga previše. Soulbringer je jedna veoma lepo balansirana igra koja pre svega ne opterećuje i ležerno vas vodi kroz priču. Možda je to jedini nedostatak, budući da se od FRPa traži da vas sve žešće i brže uvlači u igru, motivišući vas da otkrivate dalje. Soulbringer je po tom primeru veoma liberalan, i sama igra nije "pržačka" niti toliko dobra da "morate!" da je odigrate celu. Po mom ličnom mišljenju to je dobro ali se ipak mora uzeti kao veliki minus samoj igri.

Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba EXTREME PLATO 011/185-671



igromer

Dobar opšti utisak +

Tehnički detalji −

Žanr: FRP avantura

2 CD

Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA

Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D karta

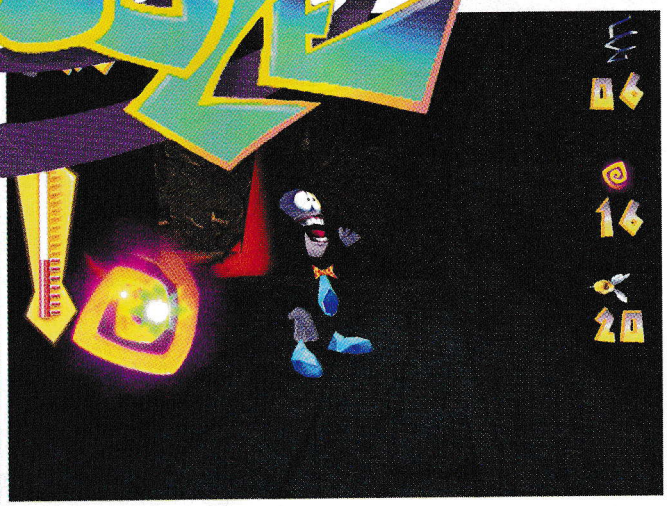
grafika	78
zvuk	75
muzika	80
igrivost	80
atmosfera	72

76 %

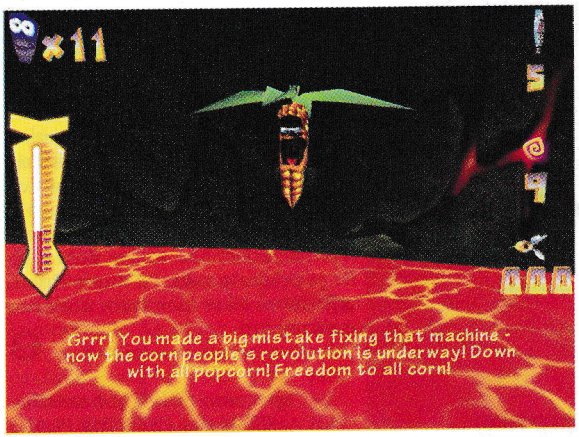
Tonic Trouble

Aleksandar Vuletić

Od *Ubisofta*, tvorca oba dela Raymana i mnogih drugih 2D i 3D platformi, stiže nam još jedna igra istog žanra, Tonic Trouble. Ovo je još jedna 3D platforma koja je po svemu sudeći bolja od Raymana 2, ali ne baš mnogo.



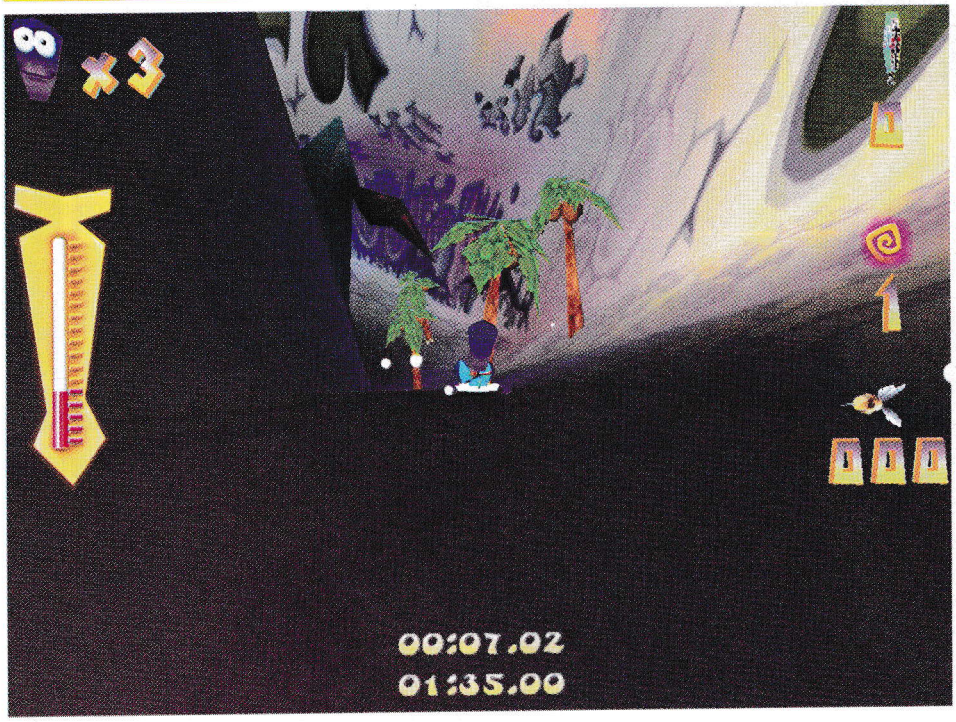
Na početku dočekaće vas veoma zanimljiva instalacija - naime, nema ništa od "ručnog" biranja, nego igra sama odredi kolika će biti instalacija i šta će prekopirati na hard disk (kao i kod svih novijih *Ubisoftovih* igara). Takođe možete instalirati i **Rayman 2** demo, tako da je autor teksta ipak mogao da uporedi ove dve igrice. Intro je veoma zanimljiv i dosta dugo traje. Priča je sledeća: u veikom vanzemaljskom brodu iznad Zemljine orbite, glavni junak je prosio za ljubav svoju dragu, koja ga je odbila na veoma jedinstven način - poslala je dečka koji je u poređenju sa glavnim junakom kao slon prema mravu. Kada mu je nesrećnik zbrisao, pokušao je da se ubije napitkom iz mračne laboratorije, međutim, pošto mu se ukus nije svideo, napitak je bacio kroz prozor letelice i on je pao na Zemlju. Napitak je napravljen tako da kad dođe u dodir sa nečim, oživi ga. I tako je napitak pao u pogrešne ruke, a kapljica napitka u reku i on se brzo raširi, pa Zemlja postade jedan veliki cirkus. Tip koji je sve to skrivio je osuđen na 17 miliona godina robije ili da se vrati na Zemlju i sredi stvar (znači, vratio se na Zemlju).

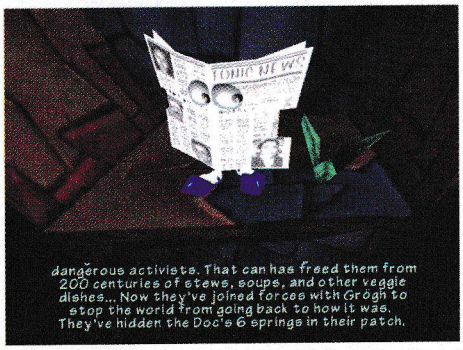


Igra obiluje velikom dozom humora i nelogičnosti (kad kažem nelogičnosti mislim da baja uzme da puca na vas vodenim pištoljem, a na vrhu cevi izlaze vatrene loptice!). Engine je "pokupljen" iz **Raymana 2** samo malo našminkan, što znači da se likovi i dalje sastoje samo od šaka, stopala, tela i glave (znači bez laktova, kolena i vrata), što ih čini zanimljivijim. Grafika je dosta dobro odrađena za platformsku igru. Puna je drečavih boja, dok su efekti teleporta i vremenskih uslova takođe lepo urađeni. Likovi koje susrećete u toku igre su novine koje pričaju (poznate kao Agent XYZ), paradajz sa velikom viljuškom, šargarepa, poludeli tosteri, lubenica koja vas gađa svojim semenkama, poludeli roboti, zanosna devojka (ne ona sa početka teksta, nego ćerka ludog doktora), ludi doktor (koji je na vašoj strani), pobesneli Viking i mnogi drugi manje zanimljivi likovi.

Najveći problem kod 3D platformi jesu kontrole. Dok je bilo 2D, sve je bilo lako, ideš levo-desno i poneki put skočiš ili čučneš. Ali, ovde su dosta dobro urađene i ima ih osam (najbolje je da imate joystick sa četiri dugmeta). Rade po principu levo-desno, gore-dole u odnosu na kameru (screen-relative), zbog čega nastaju bagovi i nervoza (i slomljena tastatura). Zvuk je zanimljiv, svaki od likova ima karakterističan glas, ponekad sa zamuckivanjem, štucanjem i ostalim pratećim efektima i zasmejaće vas skoro svaki put. Muzika je takođe dobra, ali može i da dosadi posle dužeg vremena jer ima samo četri-pet tema.

Verujem da većina zaljubljenika u platformske igre već ima **Tonic Trouble** u svojoj kolekciji, a vi ostali (mislim zaljubljenici) koji je nemate uzmite je, bićete oduševljeni.





igromer

Konačno dobra platforma +

... sa trapavim kontrolama −

78%

Žanr: Platforma

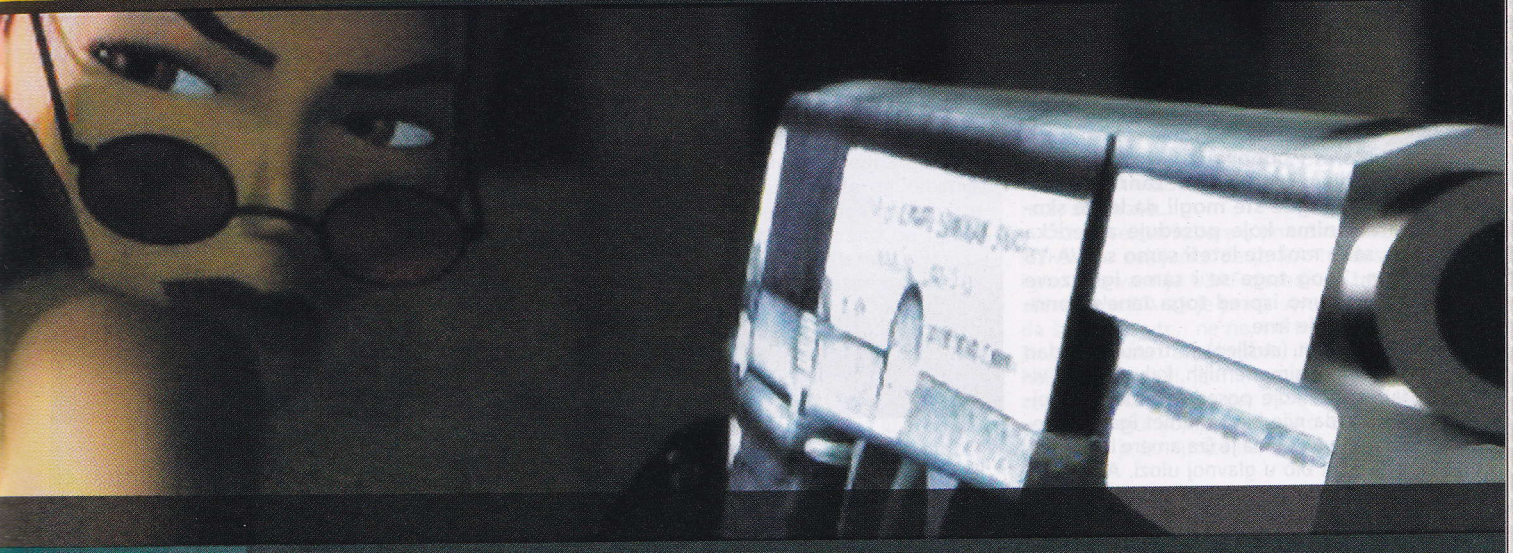
1 CD

Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA

Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D karta

grafika	80
zvuk	78
muzika	72
igrivost	78
atmosfera	82

CYBEREVOLUCIJA



OKTAGON

LANGAMING BY CYBERSOFT

CYBERSOFT VAM NUDI **OKTAGON®**, PROJEKAT MREŽNOG IGRANJA, GDE MOŽETE SA PRIJATELJIMA ISPROBATI NAJNOVIJE HITOVE U MREŽI SA 8 RAČUNARA, OPTIMIZOVANIH ZA NAJZAHTEVNIJE 3D IGRE. OKTAGON JE PRILIKA DA OSETITE SVE FINESE AKTUELNIH NASLOVA, ALI I VAŠIH OMILJENIH IGARA. MI PREDLAŽEMO:

USER FRIENDLY

cene novih komponenti:

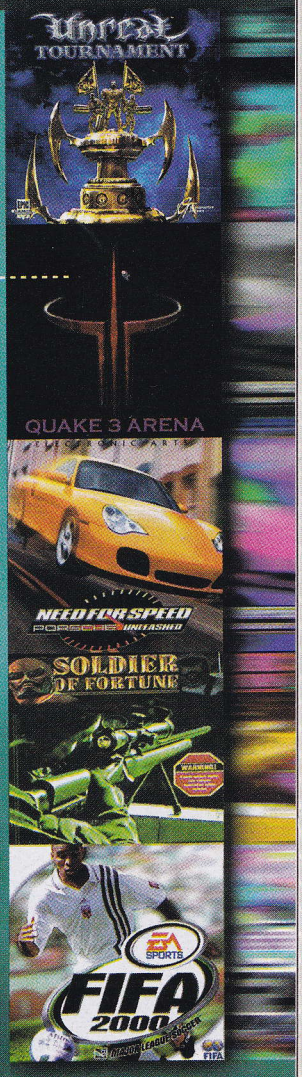
Matične ploče (Chaintech, MicroStar, Gigabyte, itd)	već od **115.00**	**Video karte** (Asus, S3, Diamond, itd)	već od **58.00**
Procesori (Intel, AMD, Cyrix)	već od **66.00**	**Zvučne karte** (Creative Labs, Yamaha, Avance Logic, itd)	već od **25.00**
HDD (Quantum, Western Digital, Seagate, itd)	već od **185.00**	**Modemi** (Rockwell, US Robotics, Lucent, itd)	već od **48.00**
Memorije (Siemens, Toshiba, Hyndai, itd)	već od **75.00**	**Monitori** (Samsung, Philips, NEC, itd)	već od **240.00**

+berza polovnih komponenti.

Hardware konfiguracije po izboru, monitori, video karte, memorije . . .
Software igre, programi, muzika, enciklopedije, **DVD** filmovi . . .
Accessories UPS, APC, dodatna napajanja i kuleri . . .
Networking mreže, habovi, ISDN, modemi (USB) . . .
Downloads skidamo programe sa interneta za Vas.
Programming izrada programa za Vaše potrebe.

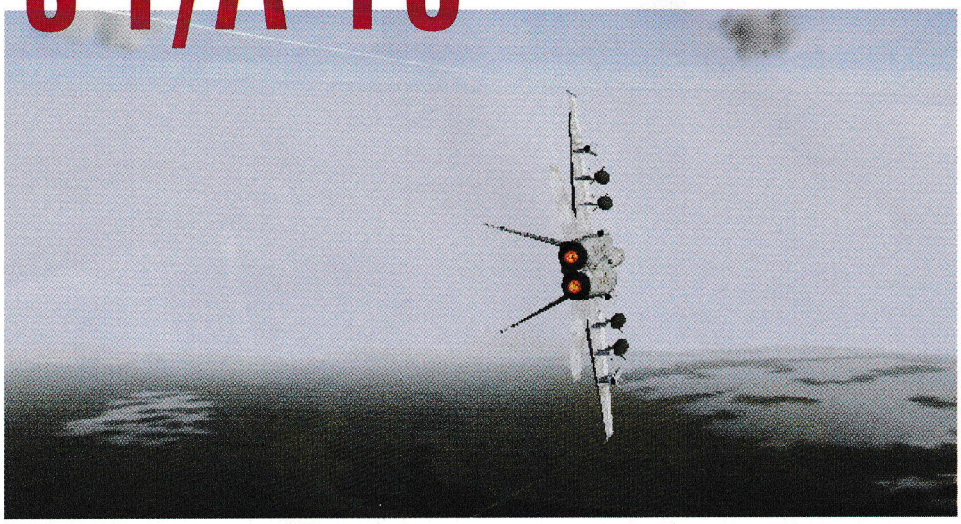
Paunova 24 **Vlajkovićeva 22**
3672685; **3240096;**
Beograd
e-mail: cdclub@cybersoft.co.yu

CYBERSOFT
COMPUTERS & MULTIMEDIA ENGINEERING



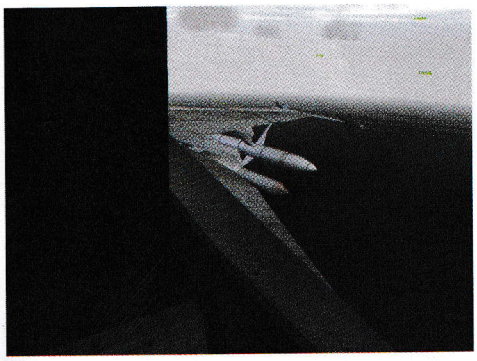
Jane's F/A 18

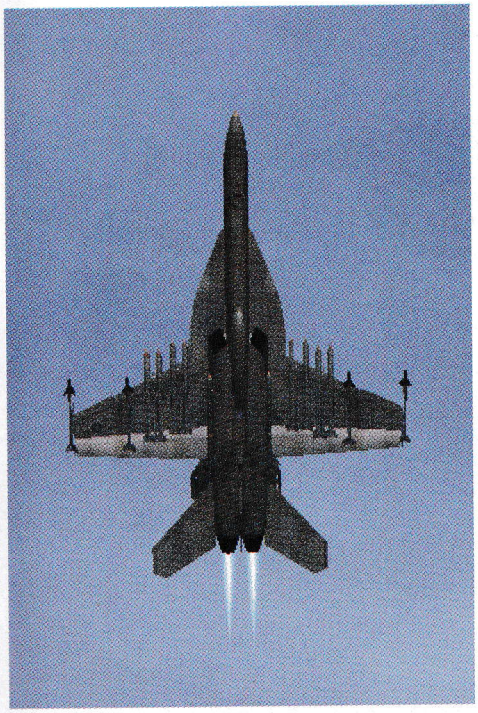
●●●●●● Marko Cilić



Posle dva odlična naslova (Flanker 2.0 i USAF) ljubitelji simulacija letenja nisu imali mogućnost da isprobaju neku bolju simulaciju letenja borbenih aviona. Ipak Jane's im je izašao u susret i ponovo izbacio jednu odličnu igru koja pripada ovom žanru. Za razliku od USAF-a gde ste mogli da letite skoro svim avionima koje poseduje američka avijacija, sada možete leteti samo sa F/A-18 Hornetom. Zbog toga se i sama igra zove F/A-18, a naravno ispred toga Jane's ponosno dodaje svoje ime.

F/A-18 Hornet (strš̌ljen) je trenutno jedan od najboljih (ili najmodernijih, kako vam se više sviđa) aviona koje poseduje američka vojska. On do sada nije bio predmet igara, mnogo je više igara u kojima je (za amere legendarni) F-14 Tomcat bio u glavnoj ulozi. Ali eto sada postoji i mogućnost da barem malo osetite kako je to leteti ovim avionom. Pošto odgledate dobro urađeni intro, napravljen od različitih filmskih sekvenci, dolazite u glavni meni i polako postajete pilot F/A-18. Možete da letite u trening misijama, singl misijama i naravno kampanjama, a jako je interesantan mod instant action. Preporučljivo je da prvo odradite trening, jer je jako dobro urađen i naučiće vas mnogim tajnama upravljanja vašom čeličnom pticom. A ako niste baš iskusan virtuelni pilot trening spada pod obavezno. U 16 trening misija naučićete kako da slećete, uzlećete, kako da se borite sa protivničkim avionima, kako da izbegavate rakete i još dosta drugih stvari. Dobro kada se naviknete i upoznate sa vašom letelicom red je i za bliski susret sa nekim neprijateljskim avionom (ili ako nemate sreće, malo bolje upoznavanje protivničkih raketa). Postoji oko 20 singl misija koje su lepo zamišljene i njihov zadatak varira od dopunjavanja gorivom u vazduhu pa sve do uništavanja neprijateljskih ciljeva na zemlji ili nekog aviona. Kao što rekoh instant action je mod koji nikako ne smete preskočiti. U njemu birate neki cilj na zemlji, birate koji će ga avioni čuvati (i model aviona i njihov broj) i eto skoro da ste kreirali svoju misiju. Postoji i još dosta zanimljivih podešavanja kao što su: biranje mete (to može biti neka elektrana, rezervoari sa naftom itd.), određivanje klimatskih uslova, možete namesti i kakav će biti PVO, a ni ovime se spisak podešavanja ne završava. Ovaj mod je jako koristan, jer i kada pređete svi misije, kampanju uvek možete da letite u nekom novom okruženju tako da vam neće biti dosadno. I na kraju dolazimo do kampanje. Možda ćete se iznenaditi postojanjem samo jedne kampanje, ali ona je prodeljena na 4 dela, prilično je obimna, sa dosta različitih zadataka tako da to nije neki veći nedostatak. U sadržaj kampanje je prste umešala američka propagandna mašinerija. Ne, nije sukob sa nama ali kako je krenulo u sledećoj Jane's-ovoj igri biće i nas (nažalost eto u negativnom smislu). Kampanja za mesto dešavanja ima Rusiju. U Rusiji je zbog dugotrajne loše ekonomske situacije izbio građanski rat. "Pobunjenici" su zauzeli Kola Peninsulu i Murmansk, a snage lojalne režimu pokušavaju da ih poraze. U tome im naravno pomaže NATO. Kao što vam je poznato vi ste pilot zapadne alijanse, i sasvim slučajno ste se našli na zadatku da pomognete Rusima. Vaš nosač aviona dolazi blizu Rusije i vi krećete da potamanite sve "pobunjenike" odnosno crvene snage (tako stoji u scenariju kampanje). I u toku kampanje i dok letite u solo misijama uvidećete da je F/A-18 dosta realna igra. Ne može se, doduše, pričati o onoj realnosti kao kod Flankera 2.0 ali je daleko realnija od većine simulacija letenja koje smo imali prilike da probamo. Znači ovo nije čista arkadna simulacija letenja gde se sve svodi na vidim protivnika, ispalim raketu i završio sam sa njim. Sada je sve dosta drugačije. Protivnici su pametniji pa nećete moći da ih oborite uvek iz prve. Sistem nišanjenja je nešto kompleksniji pa će vam trebati malo privikavanja na njega. Na svu sreću igra zbog realnosti nije izgubila na dinamici. Zaista morate jako brzo razmišljati i delovati kako bi ostali u vazduhu i izvršili svoj zadatak. Sva ta dinamičnost i napetost stvara jako dobru atmosferu. Jedina stvar koja se može zameriti ovoj igri je nešto lošiji, u stvari previše komplikovan i konfuzan sistem upravljanja za koji treba dosta navikavanja i učenje zaista velikog broja komandi sa tastature. Vi sve prečice sa tastature možete podesiti i po svom ukusu, ali broj komandi je ogroman i za to bi vam trebalo puno vremena. Zato je najbolje da spisak prečica komandi sa tastature odštampate i naučite one najpotrebnije. Ovo je ustvari ceh realnosti, jer su programeri ustvari malo preterali u želji da što bolje dočaraju letenje ovim avionom. Takođe se može zameriti i loš sistem komandovanja avionima koji spadaju u vaš skvadron (lovački puk) i pod vašom su komandom. Vi ste wingman ali praktično da nemate nikakvu kontrolu nad avionima u vašem skvadronu. Programeri Jane'sa su od kolega iz NovaLogica mogli da nauče dosta na ovom polju i u nekom narednom ostvarenju taj po-





sao urade malo bolje. Grafika u igri je jako dobra. Model vašeg aviona je pedantno urađen, a ništa manje truda nije uloženo ni u izradu modela protivničkih avione. Ovo je jako korisno, jer i samim pogledom na protivniči avion saznajete da li se borite protiv Su-27, MiG-29 ili nekog trećeg aviona. Teksture vašeg aviona i terena su sasvim OK, ali su ipak mogle biti sa malo više detalja. Ipak grafika u celini je jako dobra i prosto je uživanje pratiti svoj avion sa nekom od spoljašnjih kamera. E sada dobra grafika zahteva i jaku mašinu. Konfiguracije koje vidite u minimumu i optimumu su preporučene od strane Jane'sa. Sigurno ćete reći da su zahtevi preveliki, ali šta je tu je ostaje da se nadamo da će neka njihova naredna igra biti bolje optimizovana. Zvuk uopšte ne zaostaje za grafikom, a sada i bez pogleda možete saznati koliki vam je throttle motora po njihovom zvuku. Takođe kada gledate vaš avion sa nekom spoljnom kamerom nećete čuti isti zvuk ako gledate avion sa strane ili ako ga gledate od pozadi tačno iza izduvnika. Muzika se ne pojavljuje u toku leta (a baš bi bilo lepo da je suprotno) već samo u menijima. U pitanju je jedna odlična tema, koja svojom napetošću iskorenjuje dosadu prilikom kretanja kroz menije. Podržan je i multiplayer i to putem modema, serijske veze između dva računara, preko lokalne mreže ili interneta. Postojanje svih oblika multiplayera je za svaku pohvalu, jer je ipak lepše boriti se protiv drugog čoveka nego protiv mašine. Jane's je napravio jedan jako koristan meni - Tools. Pitate se šta se nalazi u njemu, e pa tu su mission builder, editor pilota i skvadrona i Jane's reference. Svi znate čemu Mission builder (editor) služi, pa se nećemo sa njime toliko baviti. Sa editorom za pilote možete promeniti imena svim pilotima koji su po defaultu u igri, a isti slučaj je i sa skvadronima. Naravno, možete stvarati i nove pilote, odnosno skvadrone. Jane's reference je svojevrsna enciklopedija naoružanja. U njoj se detaljno

možete upoznati sa svim avionima, PVO sistemima, brodovima i ostalim vozilima koje srećete u igri. Zanimljivo je što možete pogledati i njihove 3D modele, koje opet možete da rotirate, zumirate...

Kada se sve sabere (i ponešto oduzme) dolazi se do zaključka da je F/A-18 dosta dobra igra. Ako vam je USAF dosadio a tražite neku sličnu igru F/A-18 je prava stvar za vas. Pa onda šta čekate tr... ne ne, ne trk već polako pešice, biciklom, autobusom ili kolima (možda helihopterom ili jednim pravim F/A-18?) do znate već čega i za par filatelističkih jedinica uzmite svoju kopiju igre. Ako ste sumnjičavi slobodno je iznajmite na koji dan ništa nećete izgubiti.

igromer

Atmosfera +
Zahtevnost −

Žanr: Simulacija letenja
1 CD
Minimum: P233MHz, 64Mb RAM, 3D karta
Optimum: PII350MHz, 64 Mb RAM, 3D karta

83 %

grafika	87
zvuk	82
muzika	75
igrivost	74
atmosfera	89

UVEK NAJNOVIJI NASLOVI + SVE IGRE IZ OVOG BROJA!

Omoti za CD - prednja i zadnja strana, više od 1200 naslova

011/451-160

CD KLUB - tel: 011/451-160
CITADEL
Mileševska (S. Kovačevića) 34a
e-mail: citadel@EUnet.yu
http://www.citadel.co.yu

IGRE za PC&Sony Playstation,
programi, enciklopedije, erotika, filmovi...
prodaja praznih CD medija -
Verbatim & no name 74/80 min,
Prateća oprema za PC i Sony Playstation.
Radno vreme 12-20, nedeljom ne radimo.

S.B.S.

Zmaj Jovina 38 Beograd
011/620-412 i 064/12-12-076

Maloprodaja i Veleprodaja

PC

No Name	Verbatim	
4,0 DM	4,5 DM	1 CD
3,5 DM	4,0 DM	10 CD-a
3,0 DM	3,5 DM	20 CD-a
2,8 DM	3,3 DM	50 CD-a
2,5 DM	3,2 DM	100 CD-a
N A Z O V I T E !!!		100 i više

radno vreme: 10-20h
svakim danom
osim nedelje

PC

SONY

Verbatim	Fabrički	
4,5 DM	4,5 DM	1 CD
4,0 DM	4,0 DM	10 CD
3,5 DM	3,5 DM	20 CD
3,3 DM	2,8 DM	50 CD
3,2 DM	2,5 DM	100 CD

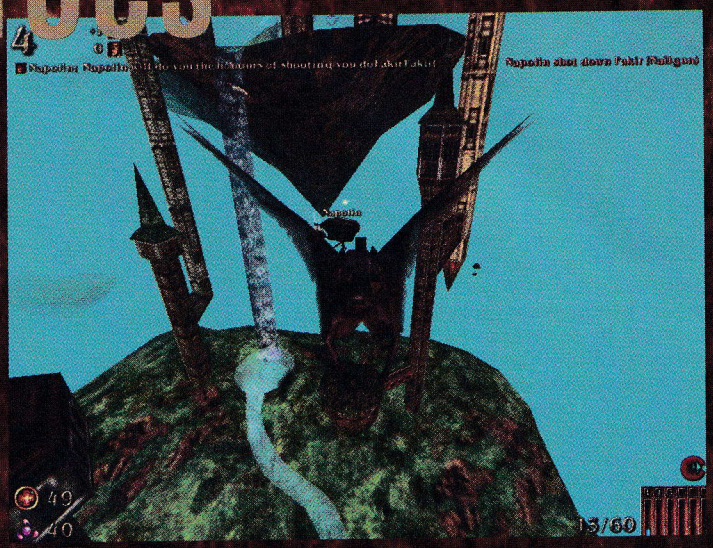
- konzole
- dodatna oprema: obični i analogni (dual shock) džojstici, memorijske kartice, RF modulatori, N/PAL konvertori pištolji, volani, skartovi
- prazni CD-i: Verbatim, No Name, 80 min
- Veliki izbor fabričkih diskova, na veće količine, izuzetne cene!

PlayStation

* u cenu su uračunati kolor prednji i zadnji omot i CD nalepnica

Flying Heroes

Dušan Zlatković

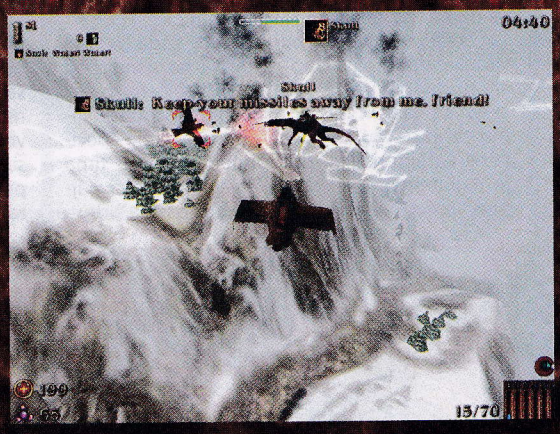


Teška vremena stvaraju junake. Ako ih nema, narod će ih sam stvoriti, a ako ih ima on će ih uzdići iznad smrtnih ljudi i oni će večno živeti u njegovom sećanju. Slično je i sa herojima u industriji kompjuterskih igara. Posle izvesnog vremena, određena firma na tržište izbacuje igru tematski vezanu za njih. Moglo bi se reći da današnje doba, između ostalog (Q?), prolazi i u znaku Heroesa. Ako ih nema, neko će se setiti da ih stvori, a pošto ih već postoji više nego dovoljno, narod će se ujediniti i uzdići ih iznad ostalih igara, u želji da se u skorije vreme pojave dostojni nastavci, koji će večno živeti u sećanju...

Sve je dobro kad se konačno svrši, a koliko je dobro završen prethodni pasus i koliko on uopšte ima veze sa ovom igrom, teško je reći. Jedno je sigurno, Flying Heroes nema baš nikakve sličnosti sa Heroes serijalom. Međutim, to nikako ne predstavlja nedostatak, naprotiv. Leteći heroji lete (pucaju, zvocaju...) u totalno originalnoj igri, vrlo dobrom spoju nekoliko arkadnih igara, a sve zahvaljujući ljubaznosti i domišljatosti ljudi iz Take 2 Interactivea.

Na prvi pogled igra podseća na Descent, sa mogućnošću posmatranja iz prvog i trećeg lica, ali zamišljenom strukturom gotovo da se može poistovetiti sa Quakeom 3. Doduše single-player je nešto doređeniji, ali kada je u pitanju multiplayer, sve je već dobro poznato. Dakle, botovi, njihov nivo težine, limit ubistava i ostali elementi uklopljeni u pucačinu u kojoj na malim pticolikim brodićima, ubijate sve što niste vi ili vaše kolege. U početku sve izgleda dosta interesantno, ali se munjevito dolazi do zaključka da atmosfera i nije neka jača strana. Da nije Quakea (strašna pomisao) možda bi ovako zamišljena igra i postigla određene rezultate, ovako, ništa više od vesele i šarenolike arkade u kojoj se, ruku na srce, definitivno vredi oprobati.

Preporučujemo da nakon startovanja samouvereno zaobiđete tutorial i oprobate se u multi-player varijanti sa kompjuterskim protivnicima, čisto da vidite kako sve to izgleda. Verovatno će vam trebati neko vreme da ovladate tehnikom nišanjenja, kretenja na mapi i sl. Pored standardnih, tu su i tasteri za podizanje i spuštanje brodića, zatim brojni, ali korisni shortcutovi za specijalne funkcije oružja itd. Kada je u pitanju AI protivnika, ne može se reći ništa loše. Biće tu izbegavanja hitaca, vrebanja iza okuka, napada u grupi, ali se sve to, nažalost, odvija ili pomalo sporo ili totalno haotično. Ukoliko izaberete dva-tri protivnika, mape koje su sve do jedne prilične veličine, neće vam se pružiti mogućnost za zanimljiv okršaj, šta više smoriće vas. Sa druge strane veći broj protivnika stvara pomenutu haotičnost - zeleni zraci dolaze sa leve strane, plavi brodić napada od gore, dole je vruća lava, vi logično krećete desno, no tom prilikom udarate u



brod iz vašeg tima, koji se, eto slučajno, pored svih brda i dolina, baš tu zadesio. Manu predstavlja i sistem nišanjenja, jer je i naizged spore protivnike nemoguće naciljati i pogoditi sa većih udaljenosti. Uporna vežba ne daje pozitivne rezultate, a iritirajuće deluje i činjenica da se kretanje vašeg broda odvija znatno sporije nego kretanje ostalih. Sigurno ćete pokušati da potražite opciju tipa always fast fly - on, no ona ne postoji, pa od starta počnite da se navikavate na postojeće uslove. U toku partije biće neophodno redovno spuštanje na zemlju usled čestih nestanaka municije, energije, raznoraznih štitova itd.

Ipak, navedeni nedostaci vezani za samo igranje nikako ne narušavaju u celini niz dobrih, originalnih rešenja prikazanih u ovoj igri. Pored quakeolikog multi-playera, single kampanja je dugačka i zanimljiva. Na početku su dostupne dve rase, a napredovanjem otvarate još dve. To automatski rezultuje velikim brojem brodova i oružja koji se između sebe znatno razlikuju, kao i otvaranjem u početku zatvorenih mapa. Pobedama dobijate novac koji vam omogućava kupovinu boljih oružja i brodova, od kojih se svaki može unapređivati na nekoliko nivoa. Na svakoj mapi (areni) neophodno je ispuniti određeni frag limit, pri čemu se često gleda i učinak vašeg tima u celini. Postoji i pozadinska priča, koja ponekad postaje izuzetno interesantna. U suštini, zanimljiv mod za jednog igrača, koji je dugačak, dovoljno težak i nadasve zanimljivo osmišljen.

Sa tehničke strane igra u celini zadovoljava. Mape su šarenolike, ispunjene jezerima, šumama, snežnim parcelama, sa širokim mogućnostima za ugodno snajperisanje (kampovanje). Brodovi su detaljno urađeni, mada se preciznost teško može uočiti usled toga što su izuzetno sitni. Ne manjka ni veliki broj izvora svetlosti, specijalnih efekata i sličnih za oči rado viđenih elemenata. Zvučna podloga je zadovoljavajuća, brodovi se različito odazivaju, a sve je propraćeno brzom tehno muzikom. Podržana je 32-bitna paleta boja, koja u kombinaciji sa najvišim rezolucijama stvara zaista impresivan prizor.

U suštini, preveliki komentari nisu potrebni. Nadmetanje sa protivnicima u prelepim okružnjima bez predaha, brza i pametna promena oružja i sl., a sve po dobro poznatom i oprobanom Quake konceptu, sa nešto slabijom atmosferom, ali sa sasvim dovoljno razloga za nekoliko neprospavanih noći. Na kraju, ipak, ostaje želja za pojavom sličnih igara u budućnosti, za boljim rešenjima po pitanju igrivosti, pre svega. Do tada, leteći heroji suvereno će se ugnezditi na diskovima velikog broja igrača

Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba GL Soft 011/423-700

igromer

Dobra zamisao
Teško kretanje

Žanr: 3D pucačina
1 CD
Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D karta

76%

grafika	84
zvuk	77
muzika	73
igrivost	68
atmosfera	78

Evolva

●●●●●● Mihailo Rakić

Kopija, da ili ne? Pitanje koja se postavlja već godinama na našim prostorima: da li je bolje dati nekih 50 dolara za jednu igru i uz to dobijati uputstvo, specifikacije igre, postere ili plaćati igru po CD -u nezavisno od njenog kvaliteta. Nedavno u konfliktu sa jednim poznanikom pokušavao sam da ga ubedim da se stvarno ne isplati davati toliko pare za samo jednu igru odnosno zabavu koja uglavnom ne traje duže od mesec dana... Ali u odnosu na mene on je imao nepokolebljivu činjenicu, a to je da kada se kupi program (igra) zasigurno se zna da je u pitanju cela, odnosno finalna verzija, nema "crack-a" pa će tako i svaka "zakrpa" skinuta sa interneta normalno funkcionisati, ako igra ne radi možete je vratiti i dobiti nazad svoj novac bez dodatnih ubedjivanja sa prodavcem, a ona će izmedju ostalog sigurno raditi ako vaš računar ispunjava minimalne hardverske zahteve, pa kao šlag na tortu sve to dobijete upakovano i našminkano sa detaljnim uputstvima.Ja sam i dalje bio ubedjen da on nije u pravu jer će se svako snaći u bilo kojoj igri bez uputstva... Definitivno u poslednjih mesec dana teorija mog poznanika se pokazala kao sasvim tačna i opravdana, jer izbrojte samo, ako možete, koliko je samo u poslednjih mesec dana stiglo hitova koji ne zahtevaju crack - ni jedan! A koliko onih koji imaju uputstvo na CD -u - pa takođe ni jedan, a onih koji mogu da se igraju bez uputstva - pa, možda samo par vožnji i pucačina...

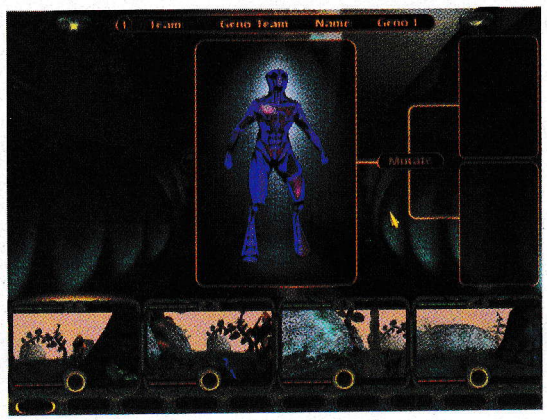
Čemu ovakav početak? Pa zbog same činjenice da je Beograd postao "Mali Singapur", sve same kopije, do kopije, beta verzija, do beta verzije, crack do crack -a, pa dokle više!!! U proteklih godinu dana se kod nas pojavilo toliko "beta" naslova za koje su po domaćim CD klubovima tvrdili da su cele verzije, da se slobodno može reći da mi nimalo ne zaostajemo za nekim "razvijenim Azijskim piratskim" zemljama...

Evolva, igra koja se dosta dugo najavljivala u pratnji sa odličnom reklamnom kampanjom, stigla je do nas. Evolva je takodje i jedna igra koju možemo svrstati u novi talas igra za koje je neophodno uputstvo da bi se igrala. Za početak pretpostavimo da se radi o celoj verziji, nakon nezaobilazne instalacije i zaista fenomenalnog introa (možda i jednog od najboljih ove godine) krije se sasvim skromno ostvarenje, koje će najverovatnije razočarati većinu fanova ovog žanra. Zaboravimo sada veliko ime izdavača ove igre - Virgin Interactive; već se okrenimo realnom rasuđivanju...

Priča se odvija u budućnosti, kada se više vanzemaljskih civilizacija spušta na zemlju, vi ste pripadnik jedne od njih, vodite četiri predstavnika vaše vrste, sa izraženim sposobnostima za mutaciju. Svaki od njih ima svoje specijalne karakteristike: prvi pripadnik vašeg tima je najinteligentniji, drugi najagilniji, treći najbrži i četvrti najjači ("...snaga klade valja"). Igra

je podeljena na misije, a kroz svaku misiju ćete voditi sva četiri pripadnika vašeg tima, a uz to ni jedan ne sme da pogine, mada već tamo posle neke četvrte-pete misije upravljaćete i nekim vašim privremenim saveznicima... Pre misije u zadatak će vas uputiti kratak tekstualni brifing tipa: "Idi tamo, uzmi ono, vrati se ovde"; ili "Uzmi ovo ovde i idi tamo i vrati se ovamo". Šeme za mutaciju skupljate tokom misija, kao i oružja. Svaki od vaših vanzemaljaca može mutirati, ali naravno mutaciju će najuspešnije izvoditi onaj najinteligentiji. Možete mutirati u gustu tečnu masu i provlačiti se kroz uzane polaze, ili u biće nalik protivničkom, pa tako napadati protivnike kada su najranjiviji odnosno kada vas ne vide (ako uopšte imaju oči), ili u neko stvorenje nalik ptici i tako preletati kratke relacije... Od oružja nije zastupljeno ništa što se može naći u "našem" svetu, već su tu plazma-kugle, sluzave mase za uništavanje protivnika, vatrene kugle itd... Upravljački interfejs je dosta pojednostavljen i može se reći i funkcionalan, sastoji se iz glavnog ekrana i četiri mala. Glavni ekran prati jednog od junaka koga trenutno vodite, dok ostala tri manja prate radnje vaših saboraca iz njihovih očiju i četvrti ekran, koji predstavlja mapu terena odnosno neku vrstu radara. Atmosfera je na prvi pogled fascinantna, ali već posle dužeg igranja postaje dosta monotona i zamarajuća. Muzika je pored introa jedna od najboljih stvari u ovoj igri, ona bar koliko toliko dopunjava oskudnu atmosferu. Sam zvuk je više-manje dobar, neupadljiv i relativno dobro realizovan. Grafika je izgleda jedino što bi bilo koga privuklo ovom ostvarenju, teren se sastoji iz dosta poligona, vrlo je detaljan kao i vegetacija u živopisnim bojama, a kad smo već kod boja, Evolva je igra koja verovatno ima najbolje uklopljene boje terena, ne računajući modele vaših junaka. Vaša četiri vanzemaljca nisu mogla da imaju lošije uklopljenu boju kože sa okolinom, njihove kože su drečavo plave, ljubičaste, zelene, crvene jednom rečju - ružne...

Vratimo se sada na početak, kako se moglo zaključiti iz ovog što ste pročitali radi se o nekom sasvim prosečnom naslovu, ali zbog nedostatka bilo kakvog uputstva koje bi nas moglo upustiti malo dubje u samu igru, priču i gameplay, Evolva će ostati nerealno ocenjena, možda više nego što zaslužuje samo zbog velikog imena firme koja je pravi, originalnosti i grafičkog okruženja.



Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba GL Soft 011/423-700

igromer

Ideja i originalnost +
Komplikovano −

Žanr: 3D arkada

1 CD

Minimum: P266MHz, 32Mb RAM, 3D karta
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM

80 %

grafika	90
zvuk	81
muzika	85
igrivost	65
atmosfera	75

PC

PROGRAMI
IGRE
ENCIKLOPEDIJE
MEDICINA
PROGRAMIRANJE
MULTIMEDIJALNA IZDANJA
KOMPILACIJE PROGRAMA
SIMULACIJE
NAUKA
PUTOVANJA
INTERNET...

ORIGINALNI
PREDNJI I ZADNJI
KOLOR OMOT

SONY

AVANTURE, PLATFORME,
SPORTOVI, VOŽNJE,
SIMULACIJE, PUCAČKE,
STRATEGIJE, EROTIKA....

NA VERBATIM DISKOVIMA

MEMOKARTICE 15.-
KONVERTORI 25.-
DŽOJSTICI 15.-
DUAL SHOCK 50.-
KONZOLE OD 235.-
BEŽIČNI DŽOJSTICI
PIŠTOLJI, VOLANI,
MOVIE CARD,
KABLOVI...

ORIGINALNI
PREDNJI I ZADNJI
KOLOR OMOT

MP3

Izbor za 15 min!

NAJNOVIJA MUZIKA :
DOMAĆA, NARODNA,
STRANA, KLASIČNA,
FILMSKA, DEČIJA

GOTOVE KOMPILACIJE
SNIMANJE PO IZBORU

PROGRAM ZA BIRANJE
MUZIKE SA KATALOGOM:

WWW.GLSOFT.CO.YU
ILI LIČNO U BEOGRADU,
BULEVAR REVOLUCIJE 107
011/423-700

DVD

NOVO!

NAJVECI IZBOR
NAJNOVIJIH HITOVA!
MATRIX, MUMMY, METRO,
STIGMATA, BEING JOHN
MALKOVICH, YOU`VE GOT MAIL,
THREE KINGS, THE BLAIR
WITCH PROJECT, THE INSIDER...

USKORO :
MISSION IMPOSSIBLE 2, SOUTH
PARK, THE STORY OF G.I JOE,
PIRATES OF SILICON VALLEY,
RUN LOLA RUN...

VELIKI IZBOR
DVD DISKOVA SA
PREVODOM
IZNAJMLJIVANJE
PRODAJA:
KINESKI DVD 25.-
USA DVD 35.-

VCD

NOVO!

SA PREVODOM
VRHUNSKI KVALITET
DOLBY STEREO
DVD MASTERED
VIDEO CD FILMOVI
ZA KOMPJUTER,
DVD PLAYER,
VCD PLAYER

NAJVEĆI IZBOR
NAJNOVIJIH HITOVA!
DOGMA, MATRIX, GLADIATOR,
MISSION IMPOSSIBLE 2, METRO,
CHILL EFFECT, ASTERIX & OBELIX,
STUART LITTLE, LIFE, CRADLE
WILL ROCK, GREEN MILE,
THE INSIDER, MAFIA!...

ORIGINALNI
PREDNJI I ZADNJI
KOLOR OMOT

IZNAJMLJIVANJE,
PRODAJA,
PRESNIMAVANJE,
HARDWARE

MIŠEVI, DŽOJSTICI, FILTERI,
CLEANERI, TASTATURE,
PRAZNI NONAME I VERBATIM
DISKOVI, KUTIJE...

SVI DISKOVI SE
PRODAJU SA LAGERA.
- BEZ ČEKANJA!!!

Mi
štedimo
VAŠE
VREME

CD KLUB
GL SOFT

BULEVAR REVOLUCIJE 107
11000 BEOGRAD
011/423-700
WWW.GLSOFT.CO.YU

internet
krstarica
pretraživač jugoslovenske mreže
www.krstarica.com

Internet postaje igra.

PC

Mihailo Rakić

Black Bass

U poslednjih tri do četiri godine, naglo i u velikom broju počeli su da se pojavljuju naslovi lošeg kvaliteta, koji propagiraju neku odredjenu firmu i njene proizvode, ali ovoga puta srećemo se sa jednim od najgorih naslova te vrste. Ova igra bi trebalo da reklamira dva pecaroška kluba: Texas Black Bass (takodje i jedna od najpoznatijih škola pecanja, mada je ime malo neuobičajeno - Teksas Crno Pecanje) i Blue Marlin.

Posle introa koji traje predugo, jednostavno je dosadan i lošeg je kvaliteta, naći ćete se u nekom kvazi-meniju gde se igrač upisuje i bira lik (sve je svedeno na izbor pola: muško/žensko), posle toga idete pravo u glavni meni, gde možete izabrati sekcije: Campain, Free Bass, Bass School (je sve, sem "Bass School") Options ("Options" i nije baš prava reč, jer se sve svodi na izbor rezolucije (640x480 i 320x248) i podešavanje jačine zvuka), Multiplayer (TCP/IP i IPX) itd...

Kada startujete "aktivni" deo igre na prvi pogled sve će izgledati više-manje lepo, ali pošto pokrenete čamac pripašće vam muka, kako od grafike koja je užasna, tako da je bukvalno sve predstavljeno u obliku BMP sličica, pa su programeri ("Programeri"?! hmmmm...) išli toliko daleko da sebi daju za slobodu da prvi put od kada se pojavila 3D akseleracija vodu prikažu nepokretnom ružnom slikom, verovatno napravljenom u običnom "Paint-u"! Zvuk se stalno ponavlja (zvuk motora je jednolični ton, koji pomalo podseća i na mikrofoniju), tako da gde god bili čućete cvrkut ptica, a osećaj vožnje čamca je kao da vozite skejt! Ali dobro ovo je ipak "simulacija" pecanja, nije toliko bitan osećaj vožnje čamca zar ne?! Pa i nije, ali to je najbolje u igri!Jer samo pecanje je svedeno na neki minimum, u celom jezeru ne možete naći više od pedesetak riba (?!), koje i ako nadjete posredstvom "Echo Sounder-a", verovatno nećete upecati, jer jednostavno su ili site ili ne vide mamac (verovatno i jedno i drugo), a ako neka riba kojim slučajem ugrize mamac, ostatak vašeg posla je da samo namotate najlon (koji je verovatno sajla, a vaš pecaroš je izgleda jak k'o konj) sa osećajem da na njemu nema ništa sem mamca!

Doduše kada zabacite udicu možete menjati poglede kojih ima tri; prvi pogled je iza ledja pecaroša, drugi pogled je iznad mamca, i treći je postavljen izometrijski u odnosu na mamac. Izbor mamaca broji negde oko petnaestak različitih varalica, dok je izgleda svaka od njih predvidjena samo za jednu vrstu riba, pa ćete onda morati da isprobavate svaku od njih, pojedinačno, na svakoj ribi (verujte, veoma zamorno iskustvo)!Jedina novina koju igra donosi je pecanje u split-screen modu odnosno dva igrača na istom kompjuteru, ali šta to vredi kada se dvoje moraju gurati na istoj tasaturi, i zajedno dosadjivati tražeći plen... Što se tiče turnira, on je sveden na obilaženje svih lokacija u igri (ima ih devet), sa konkurentnim igračima i pobednik je onaj koji je upecao najviše komada ribe, a ne onaj koji je imao najviše kilograma ribe (čudno, ali i glupo). Atmosfera u ovoj igri ne postoji, jer igra ne ispunjava osnovne zahteve nečeg što bi trebalo da se zove "igra". I za kraj opisa samo da se pomene da sajt proizvodjača (Hot - B) ne postoji.

Ovu igru ne preporučujem nikome, jer stvarno nije vredna ni jednog vašeg minuta. Sigurno vam se više isplati da odete na pravo pecanje (koje nijedna igra ne može da zameni) ili ako baš hoćete da igrate pecanje na kompjuteru uzmite staru ali dobru igru "Trophy Bass 2". Uz Black Bass se sigurno ne možete i nećete zabaviti, već igru možete iznajmiti (ako imate 3D akselerator!) samo da vidite kako je bilo kada je "Komodor - 64" bio najbolji kompjuter.

CD smo dobili ljubaznošću GL Soft-a 011/423-700

igromer

Plus?!

Cela igra

Žanr: Arkadno pecanje?

1 CD

Minimum: P166Hz, 32Mb RAM, SVGA

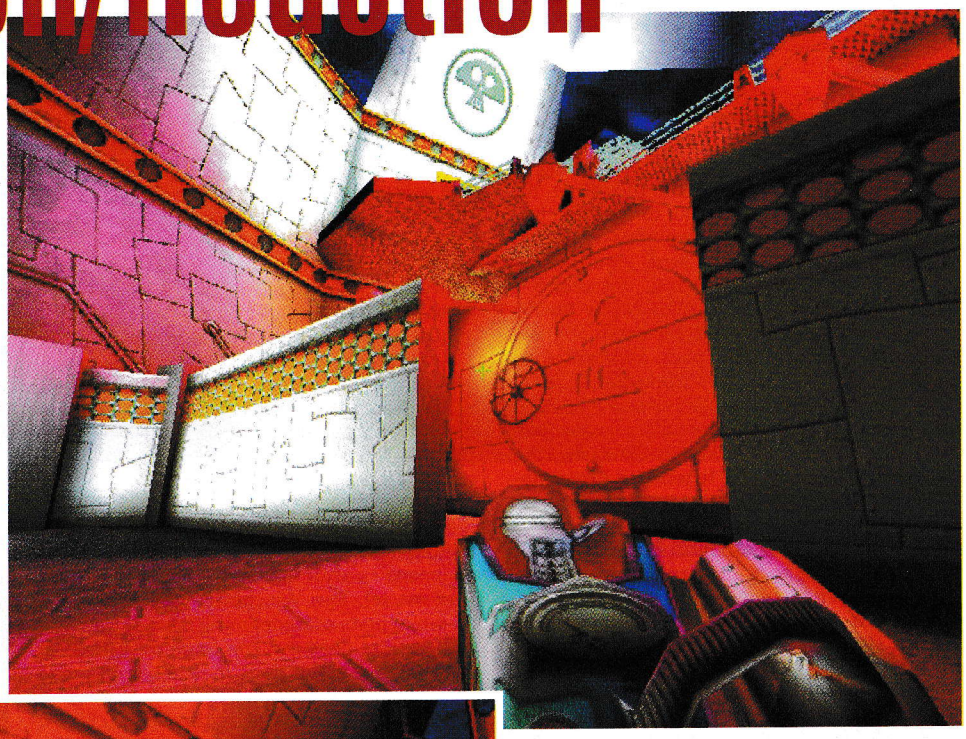
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D karta

26 %

grafika	30
zvuk	10
muzika	35
igrivost	20
atmosfera	30

Action/Reaction

●●●●●● Mihailo Rakić



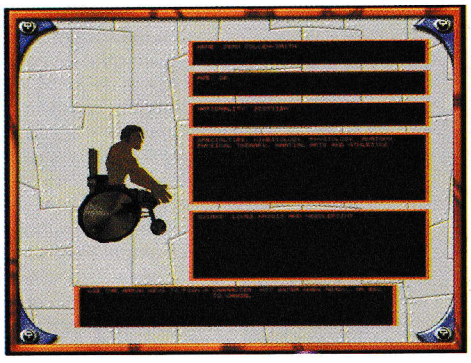
Da li ste ikada pokušali da izbrojite koliko se prosečno godišnje pojavi igara koje zovemo "Hitovi", onih osrednjeg kvaliteta i onih koje treba zaobići u širokom krugu? Pa recimo da je odnos 2:5:20, ali ne tako retko dogadja se da se u neki projekat uloži stvarno mnogo truda, resursa i takav projekat propadne... Totalni promašaj napravila je firma (Knowledge Adventure) koja je razvijala odnosno izdala igru Action / Reaction, kupovinom Unreal engina. Pa sad, koliko bi se njima to isplatilo da su prednosti Unreal engina iskoristili na nekoj sličnoj pucačini, multiplayer makljaži ili bar pokušaju pravljenja 3D strategije, ali oni su uradili ono najgore, napravili su lošu logičku 3D igru. Ne, ne kažem da ovakve naslove ne treba plasirati na tržište, naprotiv, njih ima relativno malo, skoro ni jedan, ali praviti toliki promašaj kupovinom toliko skupog engina, za neku šaku jada, e pa to je već previše!

Firma **Doctor Brain**, se još od doba "komodora" provlači kroz naše računare, kao i njen istoimeni serial kome inače i pripada njihov novi "pulen" **Action / Reaction**. Do sada sve igre iz serijala Doctor Brain bile su dvodimenzionalne platforme, slagalice i poneka "point & click" avantura, ali pošto su se izgleda programeri pre jedno tri-četiri meseca (koliko im je i verovatno bilo potrebno za ovakvo ostvarenje) naoštrili da naprave "dobru" igru kupili su Unreal engine i seli da rade posao. I naravno sve je išlo kako treba dok neki od njih nije rekao: "Ma batali bre ovo, 'aj mi da završimo još ova oružja i šta je još ostalo pa da idemo kući...". Dok je drugi na to odgovorio: "Pa dobro, imaš li neku ideju?". Dok će njemu na to ovaj prvi: "Ma, da razmišljao sam, mogli bi da umesto onih 3D oružija što ste počeli da radite da naškrabamo koju bit-mapu i samo je učačkamo u donji deo ekrana...". Drugi programer reče: "O, kolega, dobra ideja, odmah ćemo to da uradimo, sada je 5 sati, taman ćemo završiti sva oružja do 8!". Čuvši to, treći programer zadužen za zvučne efekte reče: "E, pa mogao bi i ja da malo ubrzam posao, jeste da smo počeli da snimamo pucnje i sve ostalo na poligonu, ali zar ne bi bilo lakše da sa ovim mikrofonom sa mog stola snimimo škljocanje hemijske olovke i samo ga malo preradimo pa će zvučati kao pravi pucanj!". Oduševljen idejom trećeg programera, četvrti član tima zadužen za tehničku podršku igre iznese svoju ideju: "Hmm, dobro momci znači i ja treba da završim posao do osam? Stići ću ja, ubaciću podršku za VooDoo 2 i 3, i TNT 2, a i izmedju ostalog ko da će neko primetiti nedostatak podrške za ostale kartice...". I tako se srećna četvorka složi i za tri sata završi ostatak igre...

Trebali li još nešto pomenuti? Pa, da, treba reći da u igri ima šest likova koje možete voditi, a to su: dve pripadnice lepšeg pola i tri grubijana od kojih jedan ima bokserske rukavice, drugi bi trebalo da izgleda kao neki profesor, a treći je u invalidskim kolicima (nema noge) i bez problema savladjuje sve prepreke koje mu se nadju na putu, od merdevina, preko vodenih prepreka, pa sve do ogromnih litica koje treba preskočiti. Dobro zanemarimo to, ovo je ipak logička igra, doduše sve je tu sem logike, ali to nije strašno zar ne?! Problemi su u rangu deteta koje ume da pritisne taster na mišu, a da se pritom miš ne pomeri (aha! :)). Dobro sad stvarno dosta šale (hehehehe :)), da vidimo šta nam novo ova igra donosi: ništa sem (očigledno propale) ideje da se napravi 3D logička igra i nekih oružja (ako pod "oružje" smatrate pištolj koji ispucava bokserske rukavice).

Za kraj da raščistimo neke stvari, ova igra nije za ismevanje već za plakanje i žaljenje onih umobol... mislim programera... Ova igra je najbolji primer koji ste mogli da dobijete kako se bacaju pare! Možda jedina stvar zbog koje će ovaj naslov dobiti nekakvu prolaznu ocenu je ideja (rekao sam: "ideja", a ne "realizacija"), koja može biti ukradena i sasvim lepo uklopljena u žanr 3D pucačina, kojima očigledno u poslednje vreme stvarno fali nešto novo, a **Action / Reaction** je možda ono što može pokrenuti novi žanr u 3D igrama - 3D logička pucačina (ne zvuči baš najbolje, ali ipak...)...

Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba GL Soft 011/423-700



igromer

\+ 65 %

\-

Žanr: Logička 3D?

1 CD

Minimum: P166MHz, 32Mb RAM, SVGA

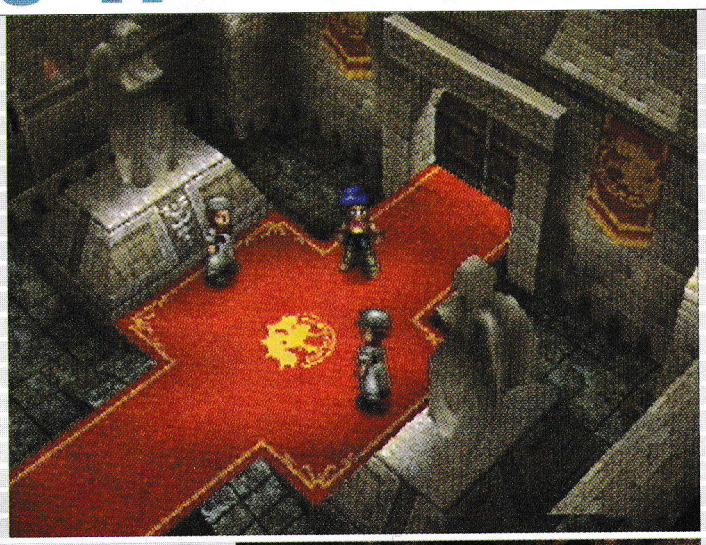
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D karta

grafika	82
zvuk	60
muzika	00
igrivost	55
atmosfera	60

playstation

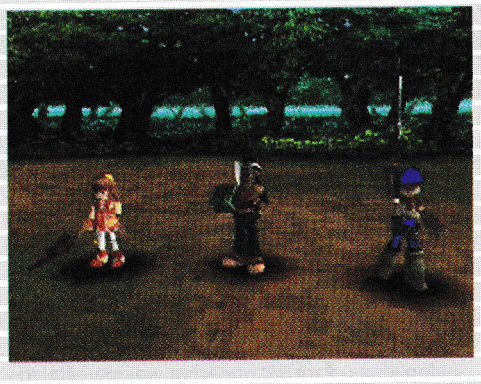
Wild Arms II

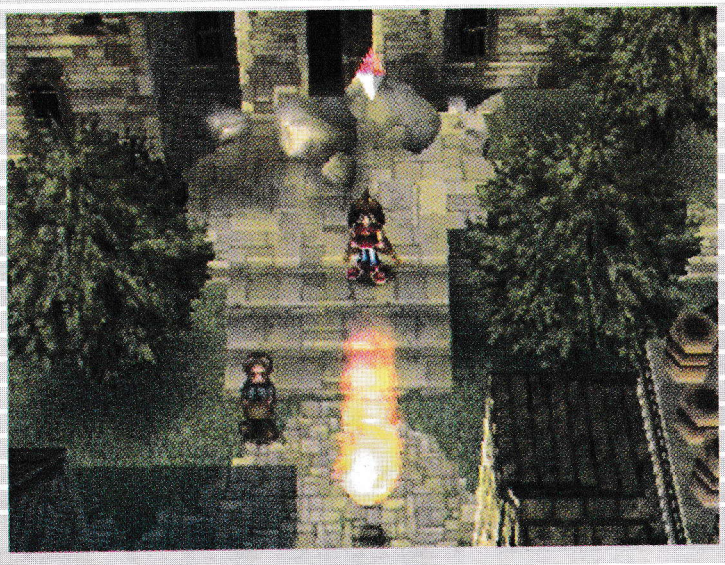
●●●●● Bojan Nešić



Nekada davno, ili u vremenu koje tek dolazi, u univerzumu nebrojeno mnogo kilometara dalekom od našeg, a opet, možda je tu, udaljen tek koju dimenziju, postojaše svet neobičnog imena, Filgaia. U doba svog vrhunca, obuhvataše četiri zemlje: Južnu, Sylvaland - Šumsko Kraljevstvo, na istoku Meria Boule, sa čuvenom Katedralom Mača, zatim vojnički nastrojeni Slayheim na zapadu i konačno, na severu, tehnološki najjači - Guild Galad. U takvom svetu, u kome magija i nauka egzistiraše zajedno i bejahu nezamislive jedna bez druge, u narodima sva četiri kraljevstva, kroz generacije, prenosiše se legenda o Čuvarmaču, Argetlahmu i njegovom nosiocu, i danas neznanoj devojci. Po predanju, u najmračnijem periodu Filgaie, kad ljudi živeše u beznađu i očaju, jedne zore, niotkuda, pojavi se devojka sa Argetlahmom u ruci i ogromnim vukom pokraj sebe. Sedam dana se boriše protiv zala što okovaše ovaj svet, da bi konačno, sedme noći, devojka i vuk nestali u noći, zajedno sa izvorom sveg zla, Propastsečivom. Od njih ostade samo Argetlahm, zaboden u stenu, oko koje ljudi sagradiše Katedralu Mača, u znak zahvalnosti i sećanja na hrabru ratnicu. U idućim vekovima mir i prosperitet vladaše Filgaiom, a narodi polako zaboravljaše doba tame. Ali, avaj, ponovo se sivi oblaci nakupiše nad Filgaiom, a strah se uvuče u srca onih što samo za radost i uživanje znaše. Međutim, posle početnog beznađa, uzbunjeni narodi osetiše nadu i oduševljenje, jer jedne noći nestade Argetlahma iz Katedrale Mača, što beše znak da neko, neki heroj, dovoljno moćan i dobar, ponovo ustade u odbranu njihovog sveta...

I tako dragi Sonijevci, pisac ovih redova ima veliku čast da Vam predstavi nastavak jednog od najboljih RPG-a u izdanju Contrail-a i Media Vision-a - Wild Arms 2. Ko se seća prvog dela, zna da je isti bio najpoznatiji po svojim zagonetkama koje su bile tipa: očajavaj sedam dana, pa pomoć potraži. Nastavak je u istom fazonu sa nekim novinama, i ponekom manom. A sad, da predstavimo glavne face (imena su stvar igračeve mašte). Torn Winchester - mladi plaćenik, na svojoj prvoj ozbiljnoj misiji biva uvučen u šokantan splet okolnosti koji će ga odvesti do Argetlahma i saznanja da je možda baš on predodređen za nešto što ni u snu nije mogao da zamisli; Raven Evans - osnivač revolucije u Slayheimu - nekada heroj, a sad tretiran kao kriminalac, upućuje se u avanturu iz jednog jedinog razloga - minijaturne bombe u svom vratu zbog koje je primoran da pomaže Torn-u i družini; Yolannda Eleniak - najmlađi potomak čuvene porodice veštica, nesigurna u svoju moć, greškom se obrela u društvu gorepomenute dvojice. Njih troje predstavljaju bazu ARMS-a (kasnije će tu biti još likova), grupe koja pod vođstvom lorda Grayhem Vold Valerie ima za zadatak da se tajno bori protiv sila zla (što ljudskih, što demonskih) koje žele da zavladaju Filgaiom. A kako to rade? Pa kao i u svakom RPG-u: razgovorom sa stanovnicima gradova, sela i zaseoka, lutanjem po pećinama, ispitivanjem raznih napuštenih tvrđava i kula i naravno, rešavanjem brojnih smicalica. A gde su borbe? Ima, ima, samo ko da ih i nema, toliko su lake. Čak i bosovi ne predstavljaju problem, jedino je pitanje vremena kad ćeš ih pobediti. Da li je ovo mana ili ne, zavisi od igrača. Za mene je sasvim OK to što se ladno šetam mapom bez bojazni od naletanja na neku karakondžulu. Što se tiče razlika u odnosu na prvi deo, ima ih nekoliko. Kao prvo, personal skills poeni koji omogućavaju učenje raznih veština kao što su counter attack, critical hit, advanced guard, restore HP, up HP, itd, a ima ih ukupno 26; zatim bosove možeš srediti tako što ćeš im onesposobljavati deo po deo tela, a to donosi vise EXP-a; tu su i beli i crveni uzvičnici (tj. kad se pojavi beli, pritiskom na krug ili kvadrat izbegavaš borbu, a kad se pojavi crveni - fajt je neminovan); potom radar čijim korišćenjem otkrivaš nove lokacije na mapi, a podrobnim ispitivanjem nalaziš i novac. Tu je i koliba u kojoj možeš videti karte svih monstera koje si savladao, kao i njihove karakteristike, slabosti itd.





A sad, malo o atmosferi. Ona pričica sa početka opisa nije predstavljena uvodnom animacijom (koja je inače preslatki jendominutni mangać), već se do nje dolazi čitanjem knjiga po bibliotekama, kojih ima u svim većim gradovima i ponekim kućama. Radnja je linearna, ali veoma intrigantna i mogu slobodno reći, ima filmsku težinu, tj na početku se malo šta zna, ali se igranjem polako otkriva čitava fabula. Likovi sa kojima razgovaraš poseduju prefinjen osećaj za humor, a njihove rečenice se menjaju u zavisnosti od toga sa kojim članom družine im prilaziš. Čitava igra odiše nekim specifičnim avanturističkim duhom, koji se nažalost ne javlja u mnogim igrama ovog žanra. Ako tu dodamo i mozgorazbijajuće zezalice, tj. zagonetke, Wild Arms 2 dobija visoku ocenu za stavku koja je najbitnija u svim igrama. Ajde sad o tehnikalijama. Grafika je u Xenogears fazonu, znači lokacije su u 3D poligonalnom rotirajućem stilu, a takve su i mape, dok su likovi urađeni u 2D. Sve zajedno izgleda jako simpatično, ali ne više od toga (mada to više nije ni potrebno). Muzika i zvuk su nažalost tek prosečni, samo poneku melodiju ćeš zapamtiti, ono ostalo je prilično slabo.

I kao zaključak: RPG je kod nas sve zastupljeniji žanr, i po broju igara i po broju igrača, tako da treba bti maher i u moru naslova pronaći par valjanih, a Wild Arms 2 sa svojih osamdeset, a možda i više sati igranja, predstavlja jedan od njih.

igromer

Priča +
Muzika —

Žanr: RPG

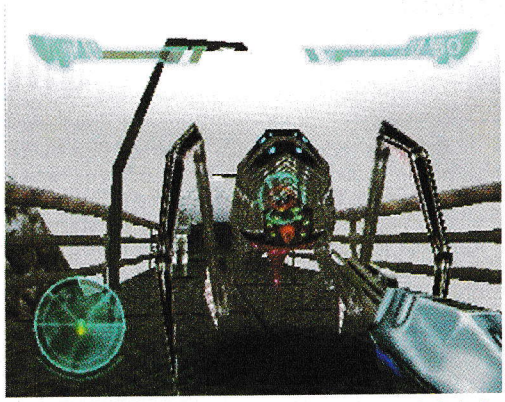
2 CD

Broj igrača:	1
Broj Blokova:	1
DualShock:	-
Analogna kontrola	-
Povezivanje MultiTap	-

83 %

grafika	79
zvuk	75
muzika	75
igrivost	88
atmosfera	91

Armomarines



Ljudi sa slabijim srcem i mladji od 18 godina, ne bi smeli da vide ovu igru. Da li je ovo Quake? Ne ima neko (ili nešto) ispred kamere, pa ipak više liči na Syphon Philter II. Upravljački intrface je strahovito loše odradjen. Zamislite samo komande idu preko R1-R2 i L1-L2. Kad se tu doda i preglednost, meni je veoma žao što moram ovom igrom uprljati rezime 3d pucačina ali... tu valjda spada. Otišao sam u obližnji CD klub da bi ispitao zainteresovanost i želju za ovom igrom. Nisam naišao na pozitivan odgovor. Ako se ikom dopada ova igra, voleo bi da mi je indetifikuje jer je ovo najodvratnije ostvarenje koje je ikad videlo svetlost dana.

igromer

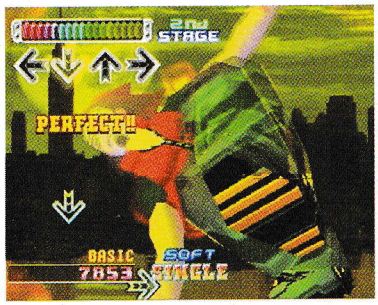
Greška. Greška. Nemogućnost indetifikovanja igre.

15 %

Žanr: 3D pucačina

1 CD

Dance Revolution 3rd Mix



Prvo što sam pomislio u momentu kad sam video Cd je da je to muzički mix. Pa, ustvari na neki način i jeste, jer ima ogroman izbor pesama uz koje bi trebalo da oduševite publiku sa nekim od jedinstvenih pokreta. Sa izborom vašeg plesača, odaberite jedan od CD-a i spremite se za djusku. Sa strane će prolaziti strelice, i u momentu kad se one poklope sa statičnim strelicama u vrhu, trebalo bi da pritisnete odgovarajuće dugme na joypadu. Postoji i tri skrivene igre kao i odličan tutorijal. Ako uspete da završtite sve plesove bez greške očekuje vas jedno veliko iznenadjenje. Igra koja će se dopasti samo odredjenim, zaslužila je sigurno pohvale za pokušaj. Možete sami vežbati izvodjenje pokreta ali su isuviše kompleksni za moj ukus - lakše će to ići preko PlayStationa.

igromer

Nije muzički mix već simulacija plesa!!!

67 %

Žanr: Sim. plesa

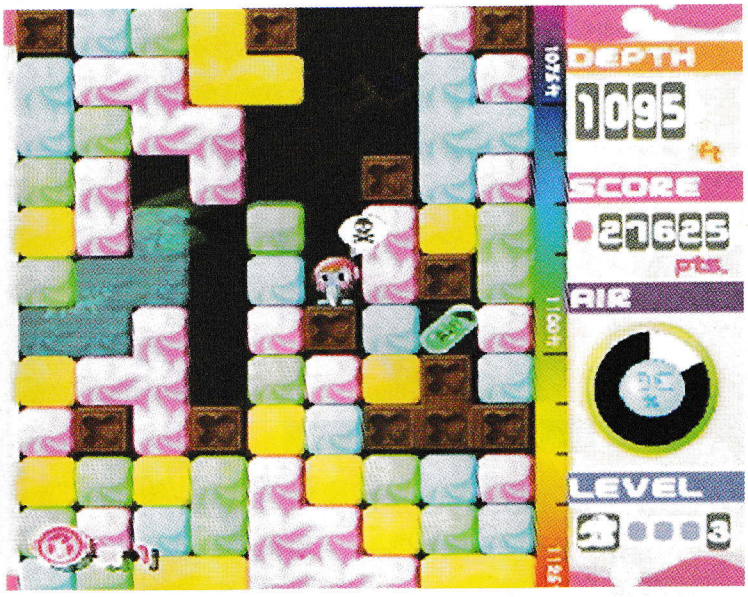
1 CD

Mr. Driller

(prvih pet minuta) Uh, strahote! Ma, nije ovo strašno nego tužno. Propala tetris tip igra.

(desetak minuta testiranja) Pa, dobro zanimljiva igra za decu. Ustvari, mogu i ostali pogotovo lepši pol, koji je uvek voleo ovakve simpatične igre.

(par sati kasnije) Pusti me! Vidiš da sam stigao do 2345 stopa dubine. Dobro bre, super je igra sad me ostavi na miru.



(dan predavanja teksta) Ne, neću stići! Ne nemoj sad molim te, stigao sam do...bolesti. Da, bolestan sam i neću stići. Ha, prevario sam ga. Pa da nastavimo... Neeeee, mama pa ti si zaginula a taman sam stigao do 3450 stopa.

Cilj igre je dostići dubinu od 2500 ili 5000 stopa. Tu je još i time trial kao i challange mode. Vaš maleni ima pneumatski čekić i može da buši u sva četiri smera. Ako probuši spojene (iste boje) kocke sve će nestati i tako ćete steći više poena. Sa bušenjem naravno dolaze i odroni "nestabilnih" kocki. Kocka se zaustavlja padom na neku drugu ili dok ne prodje pored kocke iste boje- pri čemu će se pripojiti za nju. Tu se još nalaze i braon kocke koje, ako probušite, gubite 20 od kiseonika. Imate 99 O2 i on stalo opada, al' ga vraćate uz pomoć ampula sa kiseonikom koje se nalaze po mapi. Ginete sa nestankom kiseonika ili padom neke od kocki na čikicu pri čemu će vam i pljeskavica pozavideti. Igra koja je smešna na prvi pogled, postaje brza zaraza poput tetrisa. Jedina mana joj je što ne mogu istovremeno da igraju dvoje. 3,4, sad! Buši hahaha, buši hahaha..

igromer

ocena1: 34%
ocena2: 66%
ocena3: 92%

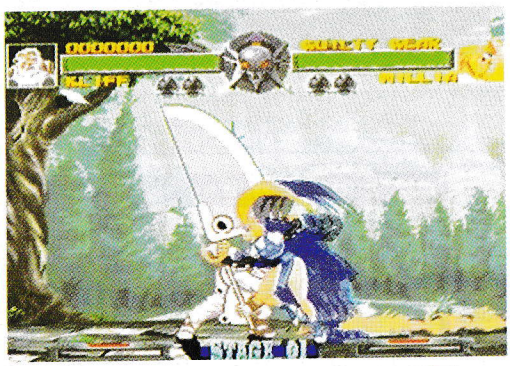
92 %

Žanr: Arkada

1 CD

Gilty Gear

Čeka vas mnogo mađije i udaraca tipa Mega Zviz, Ultra Zgaz. Sa pravim malim vatrometom po udarcu i raznoraznim eksplozivnim šutevima. Likovi su vredni pomena zbog njihovog uvrnutog izgleda i naoružanja. Ništa novo, sve po starom, osim težine same igre koja je poprilična. Ne shvatam razlog pojavljivanja ove igre, zbog velikog priliva 3d tuča, jer se ova igra mogla pojaviti i pre par godina sa indentičnom reakcijom. Posle svake tuče dolaziće neizbežni komentari likova, i to uglavnom izlizanih. Likovi su interesantni i megalomanski - zamislite samo matorca kako vitla sa satarom od jedno, recimo najmanje četri metra i mrko gleda protivnika. Postoji izazivanje i pohvala protivniku, mada to sigurno nije novitet.



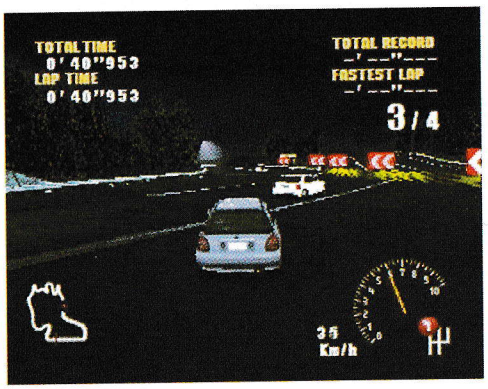
Tradicija se nastavlja - još jedna u nizu 2d tuča

59 %

Žanr: 2D tuča

1 CD

Option Turning Car Battle



Nažalost za sad imamo samo NTSC verziju ove igre, pa ... dobro. lako kopija, ova vožnja zadovoljava u svim pogledima (odlična je za dva igrača) jer ima sve osobine Gran Tourisma. Strahovito veliki broj vozila (preko 100) će oduševiti mnoge, pored postojanja pozavidnog broja prodavnica. Da bi mogli da vozite u arcade modu, sva vozila morate prethodno otvoriti nizom pobeda. Svaka od pobeda će doneti malo keša za dodatke ali će i porazi umanjiti ukupan saldo. Brzina ne ostavlja utisak ali neki protivnici će najesti mnoge vozače prašinom.

igromer

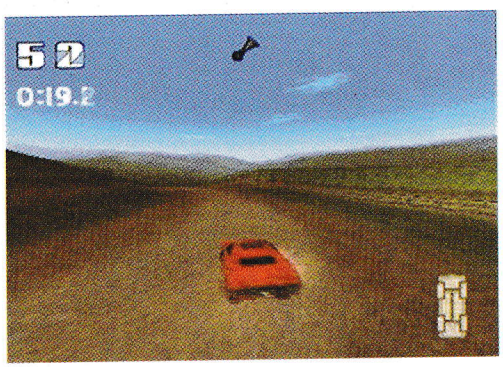
Kopija Gran Tourisma

78 %

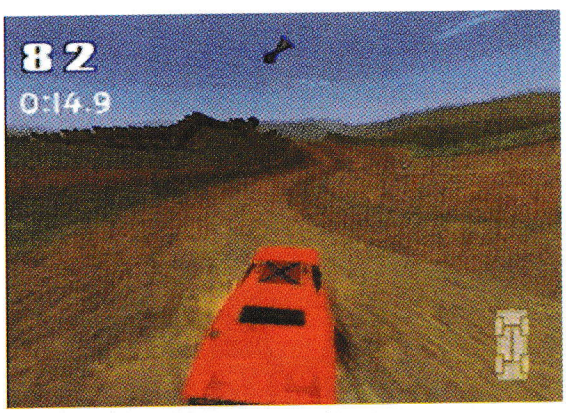
Žanr: Vožnja

1 CD

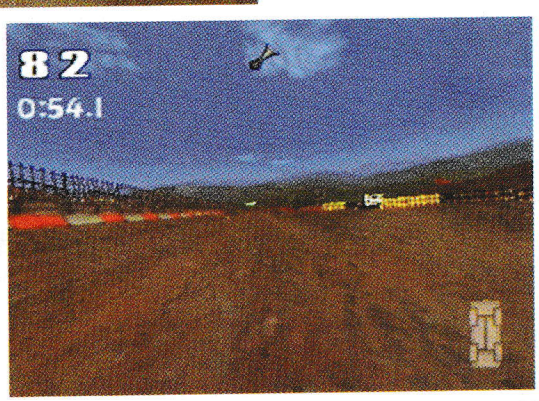
The Dukes of Hazzard



Konstantna jurnjava sa plavcima, raznoraznе podvale i spletke karakterišu ovu vožnju. Iiihaaaaa. Uskoro se i održava velika trka na kojoj se morate dokazati. Mnogi će probati da spreče vaše učešće ali samo od vas će zavisiti koliko će u tome uspeti. Muzika se neverovatno uklapa u atmosferu. Sve će se odvijati na malom broju staza ali sa različitim ciljevima. Postoje i svakojaka poboljšanja za gsn. Mustanga, koja se pronalaze po putu. Grafika je lepa ali se za pejzaž nisu nešto posebno potrudili. Ako mislite da ste dovoljno dobri uzmite brzo igru- pazite da neko NE STIGNE DA JE UZME PRE VAS!



Da li ste gledali seriju Kaskader na Košavi? A da li bi želeli da izvodite vratolomije nikad vidjene? Ova igra pružiće najbolji osećaj brzine! U ulozi južnjaka imaćete zadatak da, zajedno sa vašim prijateljem,iz misije u misiju, obezbedite izvršavanje pravde u vašem kraju- uz pomoć mustanga.



igromer

Ocena za osećaj brzine 100%

00 %

Žanr: Vožnja

1 CD

Legend of Mana

igromer

Slatka grafika ovog RPG-a će privući veliki broj ljudi

88 %

Žanr: RPG

1 CD

Svi RPG-ovi na SoniPlaystationu nam donose strahovito zanimljive priče, što je i u ovom slučaju ispoštovano. Izuzetna igra sa tipičnom grafikom i mnooogo zanimljivom pričom, sigurno će naći mesta u svačijoj kolekciji, ako ne i u lepom sećanju u budućnosti. Verovatno su ljubitelji ovog tipa igara jedva dočekali dolazak ove igre na naše tržište, pa će za njih biti mnogo zabavnih dana ovog toplog leta. Neke inovacije u odnosu na ostale igre su tu, ali nema mesta za njihov opis. Jedna od igara koja je konkurisala za vrh, sigurno će naći mesta na stranicama Gamera radi punog opisa.

Grind Session

Odaberite svog maestra na dasci u takmičenjima za najboljeg virtuoza. Sa izborom likova i vašeg skejta, izvedite najbolje vratolomije na skejtu pre isteka vremena da bi ste dokazali- da ste Vi, a ne neko od njih najbolji (tu su i radiji (?) pomoću kojih dobijate poštovanje drugih profesionalaca). Sa boljim vratolomijama, dobijaćete i više poena, kao i mogućnošću za izvršavanje vezanih kombo akcija. Ali pazite, samo za profesionalce, da se nebi povredili. Grafički dobro ostvarenje koje pretenduje ka osvajanju širokih masa. Neki će ovu igru naći zanimljivom, dok se ona mora zadovoljiti sa 69% kod mene.

igromer

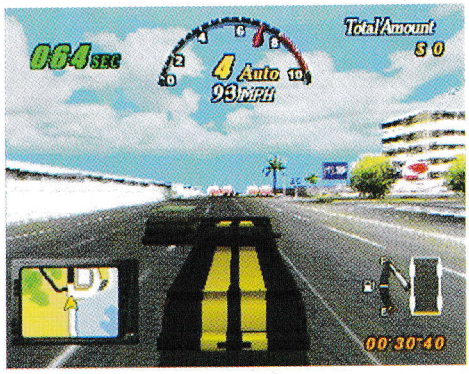
No comment (bez reči)

69 %

Žanr: Sim. skejta

1 CD

Runabaut II



Čak tri vožnje su se našle u Loading sekciji vašeg časopisa i (po meni) najlošija od njih je Runabaut II. To je nastavak (kod nas ne toliko poznate igre) koji ne obećava veće uspehe. Igra koja ponajviše podeća na Drivera, možda može pronaći miljenike medju njima. Ova vožnja nije u mogućnosti da konkuriše ni na grafičkom planu, a kamoli na ostalim, slavnom Driveru. Tako da je jedino što joj preostaje treći deo sa našom nadom da će ta igra moći da konkuriše već pomalo zastarelom Driveru. Najneperspektivnija vožnja neće vam ni pružiti neki osećaj jurnjave pa je najbolje da posluži sam kao udžbenik početnicima ili mlađim uzrastima; dok se vi spremite za The Dukes of Hazzard.

igromer

Igra koja će ostati u senci

The Dukes of Hazzard

62 %

Žanr: Vožnja

1 CD

Flinstones

igromer

Čuvati na pouzdanom mestu, daleko od dohvata odraslih.

68 %

Žanr:

0 CD

Flinstones, meet the Flinstones... Korišćenje "poznatih" imena obično ima za posledicu veliko isčekivanja. Sama igra je nekog neodredjenog žanra posvećenog deci, pa sam je ja svrstao u arkade. Koliko sam shvatio, cilj je skupiti što više poena na raznim stazama (dok se vozite u ljusci od jajeta?) skupljajući kugle i kegle, kao i dijamante i slične drangulije. Sama igra je spuštanje niz klance (ili slično) sa mogućnošću izbora različitih članova porodice Kremenko i Kamenko. Mogućnost preskakanja nivoa na jednom od dugmića sa joypada svrstava ovu igru medju igre za BAŠ najmladje. Veliki broj staza sa skrivenim mogućnostima plene raznovrsnošću i velikim brojem prepreka.

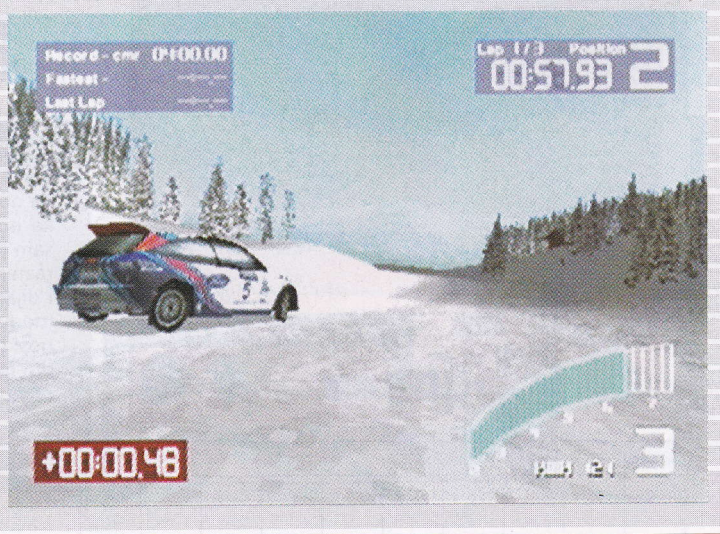
Colin McRae 2

●●●●●● Bojan Nešić

Pre neki dan, dok je trajala zločinačka i ničim izazvana obustava prevoza, rešio Boki da se hrabro isprsi za keš i da se do svoje faks koleginice uputi uz pomoć taksija. I tako, dok je taksimetar veselo zujao, Boki nervozno bacao poglede na isti a vozač poznatim srpskim brzalicama i dosetkama komunicirao sa ostalim vozačima i pešacima, projuri ispred nas crna Tojotica sa ženskim čeljadetom plave kose za volanom. Šofer poskida i Sunce i zvezde i pomenu ne znam čiju familiju, a onda sa osmehom konstatova: Eee, prikane, imam i ja ovakvu bebicu u garaži u Gran Turismu, da znaš samo kako klizi...Pi bre, pomislih, sad i taksisti piče GT dvicu, pa dosta bre više, kad će nesto novo. I, gle čuda, kao da je sam Svevišnji čuo vapaje malog Bokija, par dana posle crne Tojote, zazvoni mu telefon, trže ga iz sna, a on bunovan diže slušku i odmah je odalji od uha, jer sa sruge strane žice ne ču glas vec urlik Božji: Boki,

Colin 2 stigo! Za pet minuta da s tu!! Nemo da kasniš!!! Da, da, prijatelji, pogađate da je reč o onom Članu od pre nekog opisa (onaj što penuša i korbačom fijuče). I, i...i dosta bre Boki, ajd opisuj više tu igru (glas razuma se konačno probio na površinu B-ovog lucidnog uma).

Dobro. Dakle Colin McRae 2 od Codemasters-a. I stvarno su masteri, ala su ga opravili (Colin keca), svaka im čast. Za mene je CMR2 ako ne bolji, a ono barem u rangu sa svetskim čudom GT dvojkom, ali polako, idemo redom. Uvodna animacija - ništa specijalno. Kolica jurcaju tamo - amo, trešti neki dens, trens, šta li je, a grafika je već standardnog kvailteta. Tada se pojavljuje glavni meni i eto prvog iznenađenja. Urađen je u Wipeout 3 fazonu, znači jednostavnost u sivo beloj kombinaciji boja. Neko bi pomenuo neoriginalnost, pa čak i krađu, ali ja kažem da se treba ugledati na vrsne znalce, a tvorci W - legende to sigurno jesu. Od opcija su tu Rally Mod, Arcade Mod, Drivers (praviš svog vozača, a interesantno je da upisuješ i datum rođenja, a eventualno i nadimak, na primer Boki Fanđo) i standardne Game Options. Arcade mode obuhvata Championship,



su zaista prelepe, okolina je skoro savršena, jedino ostaju oni debilni, statični, prilepljeni posmatrači, ali to je ionako večita boljka ovog žanra. A sad malo o muzici i zvuku. Nažalost, ove stavke nisu u rangu grafike i atmosfere. Zapravo, zvuk je sasvim zadovoljavajući, ali muzika je, ne bih rekao nekvalitetna, već možda malo promašena. Ipak je to trebalo da bude nešto brže, ubitačnije, da diže adrenalin i tenziju. Ali dobro. Pretpostavljam da većina igrača obuzdava svoju mašinu pri brzini od 200 i kusur uz neku svoju muziku, a ne onu iz igre.

I, i...pa nema više. Nahvalio sam Colina koliko god sam mogao, eto i ocene su mu baš visoke, a meni ostaje da kazem: RPG-ovci, avanturisti, fudbaleri, fajteri, evo igre koja nema veze sa vašim igračkim ukusom, ali koja jednostavno MORA da se proba, makar da se proba, i to na više dana. I što bi rekla moja koleginica s početka opisa kad se oduševi nečim: Divno, divno, divno!

Single race i Time trial, a Rally mode je daleko interesantniji sa dodatnim opcijama Single rally i Challange. U Challange-u se takmičiš sa protivnikom u dve paralelne staze i to počev od osmine finala, pa sve do samog finala, gde te čeka veliki Colin lično. Sam Championship mod predstavlja pravi rally i počinje u Finskoj (deset etapa), pa Grčka (11), Francuska (10), a tu su još i Švedska, Australija, Kenija i Italija. Između etapa možeš pogledati informacije o sledećem stage-u (mapa, broj checkpointa, vremenski uslovi itd), zatim je tu podešavanje kola za trku (tip guma na primer), a kola se po potrebi mogu opravljati (uključeno je 11 faktora: turbo, kočnice, suspenzija, menjač itd...). U igri postoje tri nivoa težine: novice, intermediate i expert. Prvi je izuzetno lak, ali već u sledećem ćeš se tek uz mnogo muka izboriti za prvo mesto. Two player mod je takođe prisutan i predstavlja sledeće iznenađenje jer je odlično odrađen, igra ne gubi na brzini i kvalitetu grafike, a veliki dodatni plus je to što se istovremeno mogu igrati četiri igrača i to u istom Championshipu.

E, posle ove silne žvake, na redu je spektakl, to jest sama vožnja. Kao prvo, da istaknem da sam ja slab vozač auto - moto simulacija i to zahvaljujući činjenici da više zevam okolo po krajoliku nego što obraćam pažnju na put, a u Colinu sam se definitivno izgubio. Grafka i detaljnost su prosto neverovatni. Promena refleksije na kolima, svetlosni efekti, boje, okolina, nebo, sve je maestralno odrađeno. Mašine su impresivno izdetaljisane, a u Rally modu su prisutna i oštećenja i to u tolikoj meri da će i najmanji kontakt ostaviti traga. A što više lupaš kola, mnogo su manje šanse za prvo mesto, jer je mašina automatski sporija, teže se upravlja, teže ubrzava itd. Sama kontrola nad vozilom je fantastična i pruža izuzetan osećaj realnosti; proklizavanje i fiziku da i ne pominjem. Svako vozilo kojih u pocetku ima samo šest (Ford Focus, M.Lancer, T.Corolla, S.Impreza, Peugeot 206 i Seat Cordoba), ponaša se drugačije, a ako tome dodamo različit osećaj vožnje u zavisnosti od vremena, stepena oštećenja, različite podloge (asfalt, zemlja, šljaka), eto mog razloga oduševljenja Colin dvojkom. Pogled na stazu može biti externi (2), iz vozila i sa branika. Pogled iz vozila je najinteresantniji, ali ga ne preporučujem zbog manje preglednosti. Položaj kamere pri externom pogledu se može podešavati po ukusu igrača (visina, ugao, udaljenost) i to je još jedan plus ovom odličnom izdanju. Staze

igromer

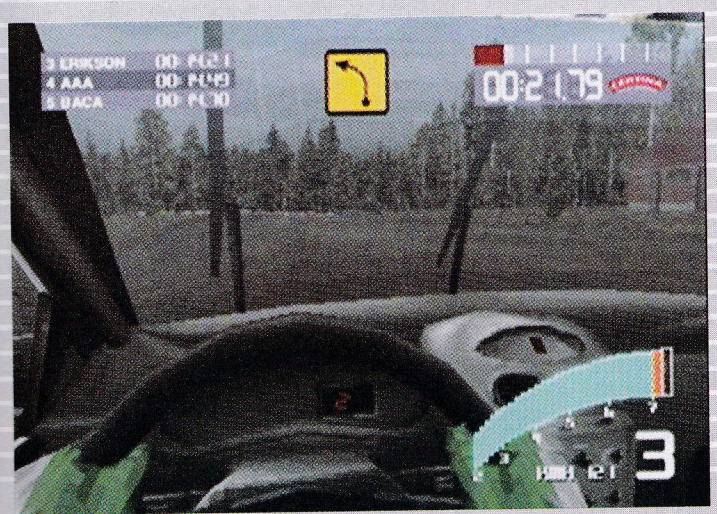
Skoro sve +
Muzika −

92 %

Žanr: Simulacija relia
1 CD

Broj igrača:	1
Broj Blokova:	1
DualShock:	+
Analogna kontrola	+
Povezivanje	-
MultiTap	-

grafika	93
zvuk	88
muzika	83
igrivost	95
atmosfera	95



●●●●●● Nemanja Borović

Dracula Resurrection

Da li ste čitali knjigu "Drakula" Brama Stokera? Niste? E, onda ste sigurno gledali film sa Kianu Rivsom i Vinonom Rajder. Ako i niste taj, gledali ste sigurno jedan od onih pet ziliona filmova sa istom tematikom. U svakom slučaju, svako dete zna ko je grof Drakula, taj simpatični čikica sa oštrim zubićima. Da, da, iz našeg komšiluka, to jest iz Transilvanije, Rumunija. Znate i da je njegov hobi izvlačenje i poslednje kapi krvi iz vena mladih devojaka (u nedostatku njih i bilo koji čovek će poslužiti). Dakle, jednog dana, davne 1897. godine, naš Drakula odlazi u Englesku i u Londonu sreće lepu devojku Minu u koju se zaljubljuje. Svojim ujedom želi da joj podari večni život, ali Mina ima snalažljivog verenika po imenu Džonatan Harker. Džonatan, uz pomoć profesora Van Helsinga, uspeva da osujeti Drakuline planove i već polumrtvu Minu vraća u život. Drakula, proboden kroz srce, pretvara se u pepeo i tu završava Stokerova novela.

Međutim, Mina se nije potpuno oporavila od Drakulinog ujeda i sedam godina kasnije ona iznenada nestaje, oostavivši Džonatanu samo pismo u kome mu poručuje da je ne prati. Džoniju je naravno jasno da su u pitanju posledice Drakulinih čini i odmah kreće na put u Rumuniju u potragu za svojom dragom. Put ga vodi do male krčme "Zlatna kruna" u zabačenom transilvanijskom selu. Tu, u tihoj noći pod punim mesecom mu se priključujemo mi u potrazi za voljenom Minom i igra počinje.

Ovo je ukratko uvodna priča pred ovu odličnu avanturu. Ako ste propustili njenu pojavu na PC platformi pre par meseci, kada je francuska firma Cryo, bez pompezne najave, gotovo skromno objavila "Dracula - Resurrection", nemojte istu grešku ponoviti dvaput. Iskusnim avanturistima Cryo nipošto nije nepoznat. Pre par godina izbacili su odličnu avanturu Atlantis - The Lost Tales sa za tadašnje uslove fantastičnom grafikom. U zadnje vreme su izbacili i avanturice Egypt i Aztec, pomalo edukativnog karaktera. Sada se vraćaju sa pravim pogotkom. Sa zaista odličnom pricom i kvalitetnim, već dokazanim programerima nismo ni očekivali ništa drugo nego hit. Igra je u Gameru već opisana u verziji za PC, ali za one koji su je propustili kratko ću se osvrnuti na izvođenje. Pogled je iz prvog lica. Kretati se možete samo po predefinisanim mestima ali je zato potpuno slobodna rotacija pogleda na sve strane. Ovo nipošto nije loše kao što možda zvuči jer se time fantastično poboljšala grafika bez zahtevanja ogromne procesorske snage ili velike količine memorije. Sve radnje izvršavate pomoću kursora koji st menja u zavisnosti od toga šta na određenom mestu možete uraditi. Uopšte, interfejs je veome intuitivan i odmah ćete se navići.

A sad malo o grafici.Ko kaže da Playstation više ne može izvući dobru grafiku? Čim se nađete ispred krčme na početku igre, oduševiće vas za Sony neverovatno dobra grafika. Prelepi pejzaži pod snegom, odlično urađene građevine, a tek likovi u igri! Imaćete usećaj kao da su u pitanju glumci, a ne renderovana grafika. Predeli kroz koje ćete se kretati su zaista realistični I predstavljaju pravu atmosferu transilvanijskog sela, okoline i Drakulinog zamka u zimi na kraju 19. veka. Možda se može zameriti na statičnosti okoline, jer se samo ponekad nešto kreće u okolini, ali ćete, kad vidite grafiku, biti prezuzeti vraćanjem opuštene donje vilice na mesto, tako da to nećete ni primetiti. Sa ljudima koje srećete potrebno je razgovarati, a većina akcija popraćena je video sekvencama tako da oduševljenju nikad kraja. Korisni predmeti su obično dobro sakriveni i moraćete biti jako pažljivi da ih sve nađete. Zvuk je takoće veoma dobar i, pogotovo ako budete igrali noću u tišini, duboko će vas uvući u sablasnu atmosferu. Škripanje starog poda, fijuk vetra, vrane... Sve to jako doprinosi atmosferi. nažalost, muzike ima vrlo malo i uglavnom ćete tumarati samo uz zvuke vetra i neidentifikovane zvuke stvorenja iz mraka. Razgovori sa likovima u igri su kvalitetno snimljeni.

Zagonetke u igri su možda previše lake, a i igra je zato dosta kratka (15-20 sati), ali to su možda i jedine zamerke kod ove igre. Dracula Resurrection će vas odmah osvojiti svojom atmosferičnošću i sjajnom grafikom. Cryovi programeri su pokazali kako se uz dobru ideju i par sposobnih ljudi može i bez pompezne najave uraditi jako dobra igra. Zadrti avantuisti verovatno već drže u šakama svoj primerak igre, a i oni neiskusniji mogu uzeti ovu igru jer će ih prelepom grafikom sigurno uvući u svet avantura. Dakle, kontrolere u šake i u poteru za zlotvorom! Nećete zažaliti, jer Dracula ima puno toga da vam ponudi.

igromer

Grafika!! +

Malo muzike −

Žanr: Avantura

2CD

Broj igrača:	1
Broj Blokova:	1
DualShock:	-
Analogna kontrola	+
Povezivanje	-
MultiTap	-

85%

grafika	91
zvuk	84
muzika	78
igrivost	80
atmosfera	89

●●●●●● Slobodan Mitrović

NightMare Creatures II

Autor ovog teksta se prvo izvinjava na delimičnom korišćenju ideje iz serije Dosije X (epizode o Jahačima apokalipse). Svaka sličnost je samo prividna i čitav tekst je izmišljen i pisan je sa idejom AUTOR JE NEGDE TAMO (gleda dosije x).

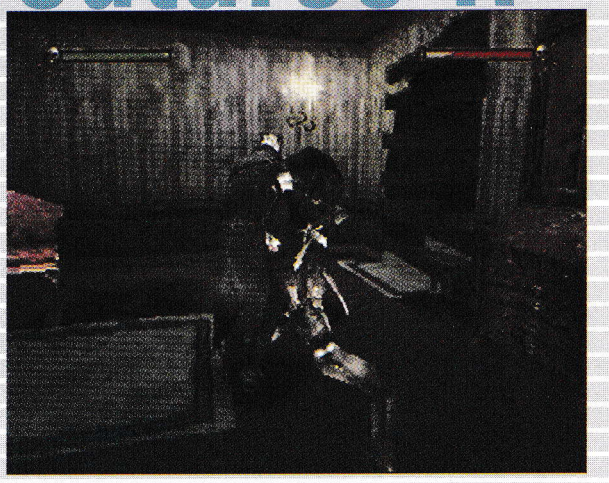
Hmm...Evo ga! Da, baš te davne 1934 se to desilo. Moram pokazati ovaj dosije Skali. -Skali, vidi šta sam pronašao! Dokaz. -Moldere molim te, samo mi nemoj reći da su vanzemaljci došli na Zemlju, da bi sekirom iskasapili par leševa. Ovo je delo nekog bolesnog uma. -Da Skali, jeste. -Da jeste bolestan um ili da jesu vanzemaljci? -Skali, pogledaj dokument i uveri se sama. Ko je uostalom u 94% u pravu? -Dobro dobro, pogledaću. -Uveri se da ovaj slučaj spada u tih 94%. -Važi... a i nije 94% već 91%, al' ko to još broji.

Datum 01.12.1934.

Dobili smo novog... -Moldere, ova strana je oštećena a i još neke. -Dovoljno ćeš saznati ako budeš pročitala to što sam ti doneo.

Datum 06.12. 1934.

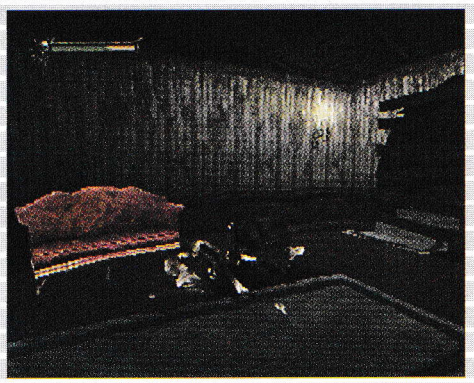
Danas su se pojavile čudne rane na jednom od subjekata. Nemoguće je odrediti odakle su te rane, pošto je subjekat u to vreme bio izolovan. Poreklo rana najviše podseća na ugrize... ali ne ni ljudske ni životinjske. Vilica ima izražen deformitet. Kasnije smo otkrili još povreda, ali ovima je uzrok oštar predmet. Nije mi jasno, na koji se način povredio kad je u tapaciranoj prostoriji. Datum 21.12.1934 Posmatranje subjekta traje tačno tri nedelja. Subjekat je u poslednjih šest dana u čudnom delirijumu, pa je svojstveno tome prebačen u posebno odelenje. Prilikom prebacivanja nije pružao otpor ali je stalno spominjao opasnost. Stekao je iznenadjujuću naviku da u odredjeno vreme (6:06) izvodi nekakav ritual. Danas ću ići na konsultaciju sa jednom osobom o takvom ponašanju. Baš me zanima šta će mi ona reći o ovom ludaku. Izvanredno otkriće, nisam siguran šta treba da uradim. Morao bih ovo da sačuvam za sebe. Ne, bolje je da sve zapišem radi sigurnosti.



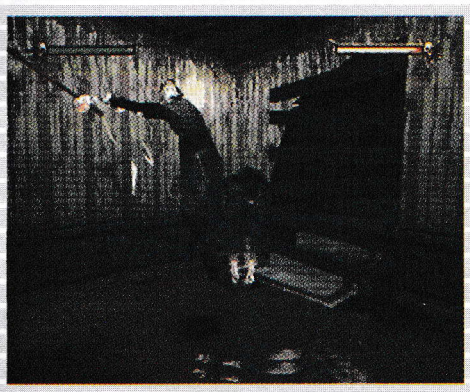
Datum 22.12. 1934 Subjekat je muškarac, naizgled 30-tih godina. Manijakalno je depresivan, pati od šizofrenije i još nekih duševnih i mentalnih bolesti. Zbog teških povreda na licu i još nekim delovima tela subjekat je trenutno u zavojima i trebao bi biti nepokretan. To je ono što me je u početku zbunjivalo. Ljudsko telo i um nije predvidjeno za takve napore i bol. Subjekat je polu-živ i jedini razlog postojanja je valjda osveta. Koja? Ispostavilo se da moja nova poznanica i subjekt su dugogodišnji prijatelji- On je nestao pre nekoliko godina i od tad ga nije videla. Jadnik. Sutra ću je odvesti do njega.

Datum 23.12. 1934.

Oh, Bože spasi nas, spasi svoje sluge od slugu iz Pakla. Pojavili su se neki demoni, crvi a mrtvi više nemaju mira. Moja nova prijateljica je u opasnosti prema tvrdjenju subjekta. Njegovo ime nije od važnosti. Shvatio sam da On uopšte nije lud. Tražio je od mene sekiru da bi spasio prijateljicu. Neznam zašto mu verujem (možda zbog dogadjaja) ali daću mu je. Saznao sam i da je on već imao susreta sa ovim djavolima i da su i oni smrtni.

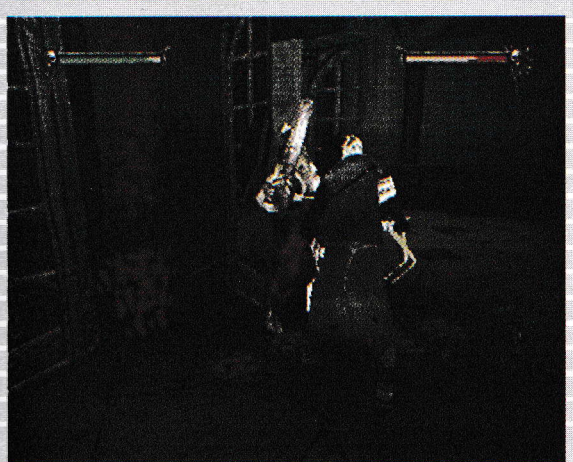


Datum 24.12. 1934 STRANA SAMO ZA ČITAOCA Sad sam sve shvatio. Vi ste u ulozi ludaka, Vi morate naći i spasiti devojku u "roku" od devet nivoa. Svi neprijatelji moraju biti uništeni. Protivnici će vam biti preveliki zalogaj, osim u slučaju ako otkrijete kombo (na x-kocka-x ili kocka-x-kocka a pravo ime kombo hita je suprer odsecko) i naučite da ga upotrebljavate (čemu i služi tornament room). Pazite se samo "hvatanja", jer takav neprijateljski napad niste u mogućnosti da izbegnete.



Strpljenje je vrlina i to se pokazuje ovde. Za neke protvnike biće vam potebno malo strpljenja a i taktike. Očekujte veliku raznovrsnost medju tim stvorovima a i obavezno primenjujte različitu taktiku (u tome leži ključ vašeg uspeha-pronalazak taktike u borbi za svakog neprijatelja).

Nivoi su dugi ali snimanje pozicije je dovoljno često pa ga koristite (za one malo nestrpljivije, mali bag u igri- kad snimite poziciju i zatim učitate napuniće vam se energija). Nema života (ima nastavaka i to 5) ali tu je energija koju morate puniti povremeno (obično posle batina od strane mamuta) sa tranfuzijonom krvi. Postoje samo dve vrste (zar nisu četri A, B, AB i O?) ona delimična i puna-na prvi pogled delovaće vam isto.



Naš heroj ili ludak je i neka vrsta maga. Magija služi samo u borbi, da automatski šalje nesrećnika na razgovor sa čika Petrom. Svaka od magija ubija svojstveno i prosto rečeno zapanjujuće. Postoji ogroman fond magija kojom će raspolagati vaš izabranik ali se one ne prenose sa nivoa na nivo i nemogu se upotrebiti na "glavonjama ".

U samoj igri postoji veliki broj tajnih prolaza i neke od njih nije baš tako lako naći, ali šta je tu je! Na muci se poznaju junaci. Atmosfera je za pohvalu svakog ljubitelja morbidnosti tj. horora i pričinjava najveću hvalu igri uz grafiku. Sam izgled našeg heroja (liči na jednu polu mumiju-invalida, polu moronskog serijskog ubicu) govori za sebe, dok za količine krvi (u pravom smisku reči količine) ova igra osvojila prvo mesto sa jedno 50 litara lufta.

Najbolja do sad prikazana grafika po ocenama svetskih stručnjaka (a i po meni) dok zvuk i muzika su (ne)daleko iza ovakog ostvarenja. Igra najviše liči na Resident Evil serial, i može mu u potpunosti parirati. Na prvi pogled delovaće teško, ali nije tako. Napomenuću još jednom da je korišćenje komboa i odabir taktike krucijalan za igru.

Datum 31.12.1934.

Do sad sam imao sreće. Monstrumi su preplavili grad ali me još nisu pronašli. Odlučio sam -krenuću za njim. On probao da se probije, kad ja nisam smeo. Sad smem! Neverovatno su žilavi pa su opaki kao protivnici. Svaki protivnik postaje bezopasan ako mu se odseku ruke, dok samo neki odmah umru kad im se odseče glava. Obično je potrebno još par dobro odmerenih udaraca. Ostavljam ovo u slučaju da mi se nešto desi, kako bi sledeće generacije znale da OVAKO nešto postoji. Bože pomozi!

-Moldere, ovo liči na strip ili više na neku igru. -Daj da pogledam! Uh, Skali izvini pogrešan dokument sam poneo, sad ću da trknem po drugi.

igromer

Jako, jako lepa grafika +

Nepreglednost −

89%

Žanr: Arkadna horor avantura

1 CD

Broj igrača:	1
Broj Blokova:	1
DualShock:	+
Analogna kontrola	+
Povezivanje MultiTap	-

grafika	99
zvuk	84
muzika	82
igrivost	88
atmosfera	90

●●●●● Nemanja Borović

Ronaldo V-FootBall

Svakih par meseci za Playstation tržište pojavi se neka manje ili više uspešna simulacija fudbala. Ali ipak su se na vrhu zadržale samo Winning Eleven i razne verzije FIFAe. Sada u borbu za titulu najboljeg fudbala ulazi jedna igra zvučnog naziva jer joj je ime pozajmio jedan od najboljih fudbalera današnjice, brzonogi Brazilac Ronaldo. Sad vi kažete: "Pa kad je na igri radio najbolji fudbaler ona mora da bude među najboljima." A da li je zaista tako ili su i programeri tako razmišljali znajući da ime ponekad prodaje igru saznaćete kad pročitate ovaj opis. Pretpostavljam da su programeri u Infogramesu, posle nerentabilnog perioda seli da razmisle šta dalje i došli na ideju da uposle nekog poznatog fudbalera kao promotera njihovog novog čeda. Izbor je, dakako, pao na koga drugog već Ronalda, mladog i perspektivnog brazilskog reprezentativca hitrih (a pokazalo se i veoma krhkih) nogu. Na našu sreću ta saradnja se nije završila samo na promociji već je Ronaldo i učestvovao u razvijanju igre svojim savetima poboljšavši njen kvalitet. Tako je meni inače odvratna ideja da se ogromna količina para da nekoj poznatoj ličnosti samo radi zgrtanja još veće količine šuškavih zelenih novčanica ipak urodila plodom. Programeri će sigurno zaraditi planiranu količinu novca ali smo i mi bogatiji za jedan kvalitetan fudbal.Elem, da vidimo o čemu se tu radi.

Kao što se i očekuje od jedne savremene simulacije fudbala, igra obiluje detaljima i opcijama.Mogu se igrati prijateljski mečevi, kontinentalni kupovi, endurance kup i V-football kup. Nažalost, za razliku od Fife, možete kontrolisati samo nacionalne selekcije. Ipak, njih ima 64 pa je zabava na duge staze zagarantovana. Možete igrati i takozvane knockout mečeve, odnosno sve dok jedan tim ne da 1, 2 ili 3 gola. Klasično se mogu podesiti vremenski uslovi, dužina poluvremena, vreme odigravanja utakmice i slično. Sve je to poznato ali sam spoj grafike, zvuka i igrivosti čini jednu lepu celinu. Inače, komentator je Barry Davies, poznat iz Actua Soccera 3, ali ćemo se još vratiti na njega. Kao nagradu za pobede u raznim kupovima dobijaćete all star timove svih vremena po kontinentima. Tako ćete moći igrati kao Pele, Maradona, Platini... Odmah ćete primetiti solidan kvalitet grafike. Još po menijima sve je u bojama brazilskog nacionalnog tima, a pre svake utakmice bićete prisiljeni da gledate Ronaldovu nasmejanu facu. To vam neće puno smetati jer je sama utakmica odrađena odlično.Uopšte, programeri su se trudili da u igru ubace duh brazilskih navijača i pomalo karnevalsku atmosferu, od samba muzike u prekidima do zvuka navijača. U igri postoji 15 stadiona koji su verne kopije stadiona širom sveta. Naravno, tu nema naše Marakane, ali ko

je to i očekivao? Sami igrači su jako lepo urađeni i osim po licu i boji kose razlikuju se i po visini i građi, što je relativno verno urađeno. Zastave koje se vijore i tribine pune navijača obučenih u boje svoga tima još doprinose atmosferi. Tome dodajte još i gomilu atraktivnih poteza urađenih motion capture metodom i dobićete sjajan vizuelni doživljaj. Uopšte, animacija je odlična i osim pomalo traljavo odrađenog trčanja svi pokreti igrača su verni i sjajno izgledaju. A sada malo upozorenje. Ako ste navikli na besomučno krljanje i uklizavanje, kao u Fifi, odmah menjajte naviku jer ćete ubrzo ostati bez pola tima. Naime, sudije se rigorozno pridržavaju pravila o startu s leđa i automatski daju crveni karton. da li je ovo pozitivna novina ocenite sami ali igra svakako sada malo više liči na fudbal. Zvuk je zaista fantastičan i približava se atmosferi na pravoj utakmici. Navijači pevaju, urlaju, lupaju o bubnjeve, viču "OLE" posle par uspešnih pasova... zaista odlično. Sve u svemu, prilično dobar ugođaj.

Ali da sve ne bi bilo tako pink (da ne kažem ružičasto) evo i nekoliko iz poduže liste zamerki. Kao prvo, komentator. Verujem da čovek uživo mnogo bolje zvuči, ali u igri ćete ubrzo poželeti da isključite njegov idiotskoiritirajući glas. Komentar kasni i po pet sekundi posle određene akcije tako da će se dešavati da naš Barry kaže "good pass" i kada ste već uveliko prodali loptu protivniku. Tada to deluje kao ruganje, a kada po peti put zaredom kaže: "pass... a pass...", i to još sa užasnim engleskim akcentom kada to zvuči kao da zeva, uhvatićete sebe kako zakrvavljenih očiju u slepom besu lupate svoj skupo plaćeni DualShock kontroler o još skuplje plaćenu konzolu. Druga, a nama možda i najveća zamerka je ta što su našu i hrvatsku zastavu pogrešno predstavili, to jest zamenili. tako je, ako niste znali, naša zastava crveno-belo-plava sa zvezdom petokrakom. Ostaje još i utisak da ponekad nemate baš potpunu kontrolu nad igrom. Programeri to pravdaju time što, navodno, AI suigračima naređuje da se priključuju napadu i ubacuju u prazan prostor, što dobro zvuči i ponekad tako i izgleda, ali ne uvek.

Ipak ove zamerke nemojte previše ozbiljno shvatiti jer one ne utiču toliko na kvalitet same igre. Ova igra, zbog manjeg broja igrača i sitnijih zamerki neće stati na pobednički tron simulacija fudbala, ali je sigurno u samom vrhu. Ako vas je zahvatila groznica evropskog prvenstva u fudbalu i želite da si date oduška posle odgledanih utakmica, slobodno uzmite Ronaldo V-football, nećete se pokajati.

igromer

Dobar fudbal +

Komentator −

Žanr: Simulacija fudbala

1 CD

Broj igrača:	1
Broj Blokova:	1
DualShock:	+
Analogna kontrola	+
Povezivanje MultiTap	+

84%

grafika	85
zvuk	84
muzika	79
igrivost	84
atmosfera	86

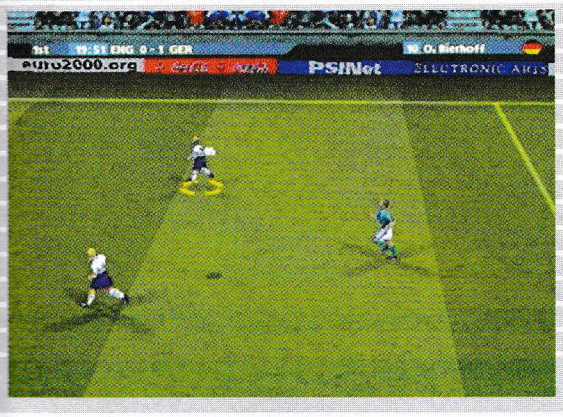
●●●●● Adrijano Brišček

UEFA Euro 2000

Rismo mnogo čekali na novi pokušaj kanadske firme Electronic Arts, tačnije njenog sportskog odeljka da izbaci još jednu fudbalsku simulaciju sa nastavkom 2000. Povod je naravno evropsko prvenstvo u Belgiji i Holandiji koje je u trenutku kad vi ovo čitate već počelo. Poznata kuća je i ranije uvodilo samo neznatna poboljšanja u nastavke Fife, a ovoga puta su imali još manje vremena za nove ideje. Neverovatno, ali sada kad su za poboljšanja imali najmanje vremena Kanađani su uspeli da znatno unaprede Fifu i uvu verziju učine zanimljivom čak i za zaklete protivnike ovog serijala.

Moramo da napomenemo na početku da se igra naravno koncentriše na evropsko prvenstvo i samo na evropsko prvenstvo, tako da ćete moći da birate samo evropske selekcije. Nema Brazila, Argentine, Mančestera, Juventusa i ostalih atraktivnih ekipa koje ne spadaju u red evropskih ekipa. Kao utehu za ovo možete da uzmete činjenicu da je sada Jugoslavija spada u kategoriju jačih ekipa, pa možda čak i favorita za osvajanje same evropske titule. Naravno, da bi uopšte učestvovali na smotri najboljih ekipa sa starog kontinenta potrebno je da prođete kvalifikacije što znači da možete birati još ekipa koje se nisu kvalifikovale što daje pristojan broj reprezentacija za odabir pa vas izostanak Ronalda i bratije i neće preterano zabrinjavati. Sve ekipe su koliko, toliko realno predstavljene što će reći da je sistem ocenjivanja znatno poboljšan, ali ne toliko zbog činjenice da su sad ocene od 0 do 6 umesto od 1 do 7 što je najprostije rečeno isto, već zbog činenice da su sad ocene programera mnogo manje hrabre. To znači da su sve ocene pribvližno tačne, da se ne daju astronomske cifre nekim anonimnim fudbalerima niti je bilo koji igrač znatno precenjen, ili pak znatno potcenjen. Nažalost retko će se desiti da vidite ocenu kod nekog igrača za koju ćete reći da je savršeno dodeljena, ali isto tako retko će vam se desiti da vidite ocenu za koju bi ste rekli da je totalni promašaj. Sve u svemu, ocenjivanje igrača je unapređeno a isto se može reći i za fizički prikaz istih jer su sad izbegnute situacije kao što je bila ona u Fifi 2000 gde se Drulović obreo kao crnac. Za sve karakteristike igrača postoji opcija customize tako da je ovaj segment tako i definitivno rešen. Moraju se pohvaliti i sastavi timova koji su sad zaista realni, što naravno ne znači da su predviđeni baš svi sastavi koji će se pojaviti na prvenstvu, ali ekipe su relnoskoplјene tako da nema ni trga igračima kao što je Brzaković koji nam je poznat iz ranijih nastavaka Fife. Pominjanje Fife u ovom tekstu je više nego često, ali ne zbog sličnosti Eura 2000 sa njom, već zbog toga što Uefa Euro 2000 i jeste verzija Fife.

Vratimo se onome što je kod ovakvijh igara i najvažnije a to je naravno fudbal, sama igra i osećaj kada se na ekranu krću čikice iz ove fudbalske simulacije. Ne dajte da vas izraz čikice zavara, grafika je ostala na istom nivou, što znači vrhunski kvalitet kao igrača tako i pozadina, tojest stadijona koji su ovog puta mnogo brojniji. No, o vizuelnom karakteru igre ne vredi mnogo trošiti reči, sve je to već viđeni kvalitet koji poznajemo iz svih prethodnih nastavaka Fifa soccera. Najveći plus za samu igu je svakako uvođenje opcije koja na PC-u već duže vremena postoji a toje opcija slow u game speed meniju. Već smo nebrojeno puta napomenuli da je Fifa vrtoglavo brz fudbal što čak idalje stoji i sa opcijom slow, ali sad je to sve sporije i počinje već da liči na nešto. Reakcije golmana su takođe unapređene i sad će tu biti situacije koje do tad nisu postojale u serijalu. Svi potezi su nešto unapređeniji i mnogo realniji. Komentatori koje već poznajemo su takođe uznapredovali, valjda su čitali, pa će sad tu biti i opaski tipa:" Golman traži nekog da ga okrivi za gol, kada bi samo imao ogledalo", i još neke duhovite dosetke. U celu priču sa komentatorima se uključuje i fin dodatak da će svaka promena rezultata u meču koji je relevantan za vašu ekipu i igra se u isto vreme kad i vaša trenutna utakmica, biti naglašena od stane komentatora. Sve u svemu Euro 2000 ne donosi ništa radikalno novo već samo poboljšava neke sitnice koje su bile mane ostalih EA sports fudbalskih simulacija. Muzika u igri po prvi put ne donosi preterano zvučna imena, a lista trackova je osiromašena u odnosu na postavljeni standard, dok je zvuk u igri standardno dobar. Naravno svemu što je lepo dođe kraj, pa tako i ovi "hvalospevi' na račun ovog ostvarenja nalaze svoj kraj upravo u ovoj rečenici a mi će mo se u nastavku teksta samo pobrinuti da ne zaboravite zašto je ISS Pro Evolution najbolji fudbal za PS i koje su to mane Eura 2000 iako je to već hiljadu puta napomenuto.



Krenimo istim redom kojim smo i nabrajali kvalitete. Iako dobre ocene igrača nisu ni približne onima iz ISS Pro evolutiona gde se tačno zna ko je ko. Isto važi i za visinu koje zanimljivo jošuvek nema, što je OGROMAN minus. Kako da ozbiljno shvatimo igru koja ne pravi visinsku razliku između fudbalera, poistovećuje Kanua i Denisa Vajsa. Ne treba ni da pominjemo da su japanski programeri sa druge strane ovaj faktor uveli joć od prvog dela danas najboljeg fudbala, dakle ISS Pro Evolutiona. Iako je uvedena opcija slow ona se odnosi na samo pojedine elemente same igre tako da će se lopta kretati idalje prebrzo, uklizavanja i ostali potezi će takoće izgledati isuviše brzo dok će se samo kretanje igrača po terenu znatno usporiti. Koncepcija fudbala koju EA sports uporno forsira podrazumeva i sasvim nerealno oduzimanje lopte, isto takvu igru glavom i očajno suđenje glavnog arbitra koji ima potpuno neujednačen i besmislen kriterijum koji se ne zasniva na bilo kakvim normalnim principima. Ovaj poslednji faktor se ne može popraviti ni uz pomoć opcije refery strichness, kojom podešavate kriterijum suđenja. Golmanove reakcije, iako unapređene idalje nisu idealne tako da će se često dešavati takozvane panterske reakcije golmana koje se takođe odvijaju nezavisno brzo u odnosu na game speed. I sve što negativno važi za ovu igru pozitivno je u "konkurentnom" japanskom fudbalu. Jedini faktor u kojem su je Fifa serijal bolji je zvuk jer su poznati komentatori John Watson i Andy Gray daleko blji od komentatora u Evolutionu. Naravno, i dvojca pomenutih umeju da dosade sa ofucanim frazama kao što je:"Ohh, he made it look easy" i "The keeper looks unbeatable today".

Na kraju, ma šta mi napisali ovaj serijal će uvek imati igrački auditorijum iako postoji i bolji fudbal, a Fifa je upravo dobila nastavak koji vredi za produživanje vaše kolekcije ali ne i za počinjanje iste.

igromer

Ima slow opciju +
Malo novina −

Žanr: Simulacija fudbala

1 CD

Broj igrača:	1
Broj Blokova:	2
DualShock:	-
Analogna kontrola	+
Povezivanje	-
MultiTap	-

76 %

grafika	90
zvuk	94
muzika	79
igrivost	73
atmosfera	62

SPRING

- Colin McRae Rally 2.0
- Nightmare Creatures 2
- Dracula Resurrection (2 cd-a)
- Ronaldo V Football
- Legend Of Mana

...think of me...

Bulevar Lenjina 10
YU BIZNIS CENTAR
OBJEKAT G VP 20

TEL. 011/ 311 - 5342

mob. 064/ 11 - 67 - 920

SPRING

Svi automobili: Ukucaj ONECAREFULOWNER na ekranu za stvaranje profila novog vozača.
Lancer Road Car: Ukucaj OFFROAD na ekranu za stvaranje profila novog vozača.
Mini Cooper: Ukucaj JOBINITALY na ekranu za stvaranje profila novog vozača.
Sierra Cosworth: Ukucaj JIMMYSCAR na ekranu za stvaranje profila novog vozača.
Svi nivoi: Ukucaj HELLOCLEVELAND na ekranu za stvaranje profila novog vozača.
Pucaj Vatrenim kuglama: Ukucaj GREATBALLSOF na ekranu za cheat options. Upotrebi ručnu kočnicu kako bi pucao vatrenim loptama u arkadnom modu.
Brža igra: Ukucaj PRUNEJUICE na ekranu za cheat options.
Ovo važi samo za time trial, i to za jednog igrača rally moda.

. . . Colin McRae Rally 2.0 . . .

Biranje Nivoa: Pauziraj igru, onda pritisni i drži L1 i pritisni krug, X, kocku, kocku, trougao, X, X.
Neranjivost: Pauziraj igru, onda pritisni i drži L1, i pritisni kocku, X, trougao, trougao, X, kocku, krug, krug.
Sva glavna oružja: Pauziraj igru, drži L1 i pritisni X, krug x2, trougao, kocku, X, kocku, krug.
Puna energija za ceo tim: Pauziraj igru, drži L1, i pritisni trougao x2, X, krug x2, X, kocku x2.
Supermen mode: Pauziraj igru, drži L1 i pritisni X, kocku, trougao x2, krug, kocku, X x2.
Otvorena sva vrata: Pauziraj igru, drži L1, i pritisni trougao, kocku x2, trougao, X, krug, kocku, trougao.

. . . Rainbow Six . . .

Kretanje kroz zidove: Drži R2+L1+krug+kocku (sve zajedno u isto vreme) i pritisni Select u glavnom meniju. Poruka će se pojaviti kao potvrda pravilno unešene šifre.
Neranjivost: Pritisni Start kako bi pauzirao igru, onda pritisni i drži R2+L1+krug+kocku (sve zajedno u isto vreme) i pritisni Select. Uđi u Cheats opciju kako bi ušao u opciju za neograničen život.

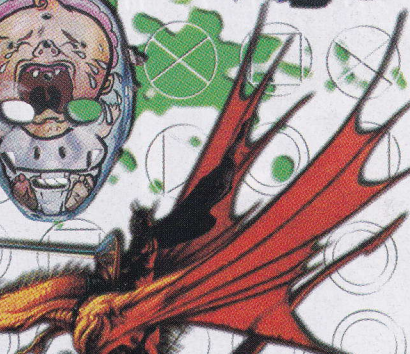
. . . Nightmare creatures 2 . . .

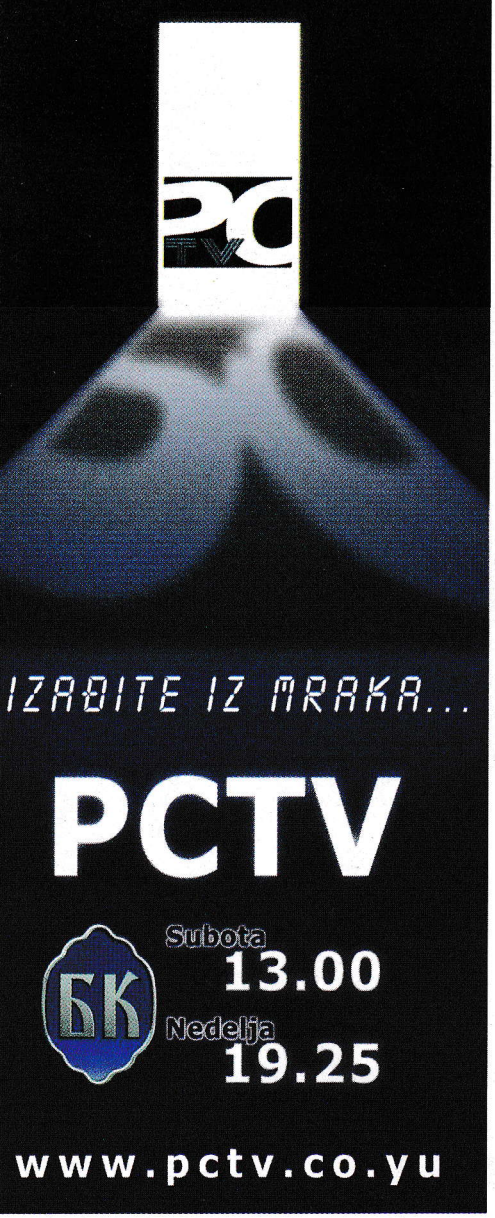
Ekstra Power-upovi: Pokup powe-up, napusti tu lokaciju pa se vrati. Power-up će se ponovo pojaviti i može se pokupiti ponovo.
Kako da pobegneš policiji: Kada te juri policija, možeš im pobeći tako što ćeš ih udarati odpozadi kada budu pokušali da ti odseku put.

. . . Syphon Filter 2 . . .

SONY PlayStation

SPRING

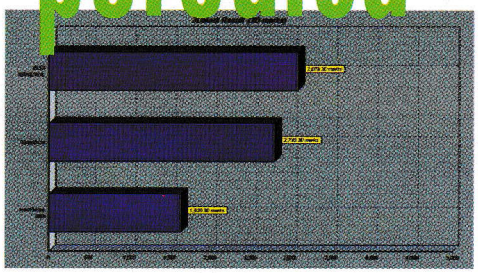




hardware

NVidia porodica

Miloš Stamenković



Pojavom nove generacije grafičkih aceleratora u vidu karti sa GeForce2 GPU-om i Voodoo karti sa VSA100 čipom, dolazi do smene i do normalne pojave u računarskom svetu: pada cena prethodnih generacija grafičkih karti pod pritiskom nadolazećih novih modela. Ovo je pravo vreme za promenu vaše zastarele karte, tako da možete razmišljati o promeni vaše i740, permide2, Bansheea karte za neki od TNT2 modela, ili neki od njegovih surogata. Na testu kojem dajemo neke od mogućih kandidata su bili: TNT2 M64 model InnoVisson-a, prava TNT2 karta od VideoExcel-a kao i TNT2 Pro ViVo model od poznate ELSE.

InnoVison-ove modele smo već imali priliku da probamo, ali je ovo njihov najslabiji proizvod. On poseduje M64 čip što predtsvalja osakaćenu verizju TNT2 čipa, a na karti se nalazi 16MB memorije. Radni takt grafičkog čipa iznosi 125MHz, dok memorija malo poznatog prizvođača E-tech radi na 135MHz, što predsatvlja standardne brzine za sve M64 modele. Na čipu se nalazi mali hladnjak koji omogućava da se isti overkolkuje na 135MHz, dok memorija ide samo do brzine od 150MHz. Kvalitet slike je prihvatljiv, a za nju se brine RAMDAC na 250 MHz. Performanse ovog modela su dosta mršave. Tako da sa High Quality podešavanjima u Quake-u 3 sa Coppermine procesorom na 558MHz daje samo 22.5 fps. Rezultat u 3DMark-u 2000 je nešto bolji i iznosio je 1613 (1024x768 16bit, SSE optimizacija), ali zasluge za to pripadaju Copperimne procesoru. Ova karta predstvalja najjeftinije moguće rešenje i mogu je koristiti samo korisnici sa izuzetno malim prohtevima. Ako ste jako ograničeni budžetom, mnogo bolje čete proći sa 3DFX Velocity 100 kartom, koja za skoro isti novac nudi dosta više.

VidoExcel-ov model je malo drugačija priča. Na karti se nalazi čak 16 memorijskih čipova koji ukupno daju memoriju veličine 32MB, kao i pravi TNT2 čip. Na njemu se nalazi pristojan hladnjak kao i dobar ventilator sa lepo profilisanim lopaticama, tako da je hlađenje čipa dobro. Brzina karte je malo nestandradna, tako da takt čipa iznosi 133MHz (TNT2 standrad je 125MHz), dok je brzina memorije takođe 133MHz (TNT2 standrad je 150MHz). To me je, moram priznati iznenadilo, jer nisam do sada video ni jednu kartu sa NVidia čipom koja ima isti takt core-a i memorije. Probali smo sa overklokovanjem, ali nismo mnogo dogurali sa istim. Čip je stabilno radio na 150MHz, dok je memorija jedva dostigla brzinu od 155MHz iako je ona čini se brzine 7ns. Sa tim podešavajnem karta je davala nekih 10-tak procenata bolje pefromanse od nominalnih tatktova. Ipak, i sa default setovanjem ostvaruje solidne performanse. U Quake-u 3 sa High Quality podešavanjima sa Coppermine procesorom na 558MHz daje solidnih 45.4 fps. Rezultat u 3DMark-u 2000 je takođe solidan i iznosi 2790 (1024x768 16bit, SSE optimizacija). Slika je dobra, a nju obezbeđuje RAMDAC na 300MHz.

Najlepši i najbolji model na ovom testu je ELSA Erazor III Pro ViVo. Na sebi ima TNT2 Pro čip, a razlika između TNT2 i TNT2 Pro u vodovima tj. Pro čip urađen u 0.22 mikronskoj tehnologiji dok je standradni čip izrađen u 0.25 mikronskoj tehnologiji. Zbog toga TNT2 Pro na ovoj karti radi na taktu od 143MHz, dok je nominalni takt standradnog TNT2 čipa 125MHz. Memorija na ELSA Erazor III Pro ViVo je kvalitetna, radi na brzini od 166MHz i ima je ukupno 32MB. Karta spada u sam vrh TNT2 Pro modela, kako po brzini tako i po kvalitetu prikaza. RAMDAC je na 300MHz, slika je čista i jasna sa lepim i živim bojama, što znači odlična. Performanse su isto tako dobre. U Quake-u 3 sa High Quality podešavanjima sa Coppermine procesorom na 558MHz daje lepih 50.4 fps. Rezultat u 3DMark-u 2000 je takođe dobar i iznosi 3079 (1024x768 16bit, SSE optimizacija), što je veoma blizu skoru koju ostvaruju neke GeForce karte sa Celeron proceseorima na petstotinjak MHz. Ono "ViVo" u nazivu modela znači da je karta opremljena video ulazima i izlazima. To znači da sa Erazor III Pro ViVo možete grebovati sliku sa bilo kog uređaja koji poseduje video izlaz (video rekordera, kamere, satelitsokog risivera, Sony PS konzole itd.). Preko video izlaza na karti možete priključiti video rekorder i snimati na traku neku partiju Quake-a ili nečeog sličnog što vam padne napamet. Erazor III Pro ViVo može istovremeno prikazivati sliku i preko video out izlaza i na monitoru što je veoma korisno za pravljene nekih prezentacija ili npr. gledanju DVD flimova na velikom televizoru. Sve ove funkcije se ostvaruju preko odličnih ELSA-inih drajvera (koji su za nijansu brži od Detonator2 drajvera) i paketa programa MainActorV3 koji se isporučuje uz kartu. Dotični program nudi sve mogućnosti grebovanja, montiranja, konvertovanja različitih video formata i sl. Sam kvalitet grebovanog materijala je jako dobar uz mogućnost biranja formata i stepena kompresije. Rezolucije u kojima je moguć capturing su u rasponu od 320x200 pa do nepotrebnih 1600x1200. U TV rezoluciji od 768x576 pa i u 640x480 pri grebovanju će dolaziti do čestog ispuštanja frejmova tako da capturing u toj rezoluciji nije maksimalnog kvaliteta (brži procesor, više RAM-a i brži disk zna da pomogne). Pri rezuluciji od 384x288 i nižim, nedolazi do propuštanja frejomva, tako da je grebovan materijal dobar. U drajverima se nalazi i mali program VideoViewer koji vam omogućuje da gledate sliku sa video ulaza u prozoru na vašem desktopu. Naravno, prozor možete po želji smanjvati i pomerati, staviti ga da bude uvek na vrhu i sl. tako da sam u usto vreme radio ovaj tekst i pratio snimke utakmica na Eurosport-u.

Eto na kraju, šta drugo nego zaključak. InnoVison M64 sa 16MB je dosta loša karta i ona se može koristi samo kao poslednje rešenju u nedostatku bilo čega drugog. VideoExcel-ov TNT2 model je pokazao dosta dobre performanse uz sliku solidnog kvaliteta. Za cenu od samo 190DM dobijate pravi TNT2 čip sa 32MB memorije tako da ovaj model perdstavlja pristojnu kupovinu. Erazor III Pro ViVo karta je pokazale sve prednosti koje ima model jedne poznate firme kao što je ELSA. Sve ja na vrhunskom nivou, od kvaliteta izrade same karte, sistema za hlađenje (hladnjaka i ventilator) pa do drajvera, a da ne pominjemo garanticju od 5 godina koju dobijate kupovinom ove (ili bilo koje druge ELSA-ine) karte. Ako vam treba grafički adapter sa pomenutim video pogodnostima, ovaj model je sigurno jedan od najboljih u klasi TNT2 Pro sa video ulazima i izlazima.

ELSAu Erasor IIIPro Vivo smo dobili ljubaznošću List Computers-a 011/306-55-60
VideoExcell TNT2 i InnoVision M64 smo dobili ljubaznošću Pakom-a 018/52-11-16

:Hansol

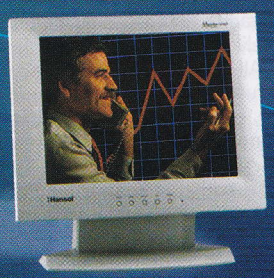
500A
Veličina: 15" (dijagonala)
Dot Pitch: 0.28mm
Dijagonala vidljivog dela: 13.8"
Maksimalna rezolucija: 1024x768@60Hz
Optimalna rezolucija: 800x600@85Hz
Hor. frekvencija osvežavanja: 30-55KHz
Vert. frekvencija osvežavanja: 47-120Hz

HOME & BUSINESS

710A
Veličina: 17" (dijagonala)
Dot Pitch: 0.28mm
Dijagonala vidljivog dela: 16"
Maksimalna rezolucija: 1280x1024@60Hz
Optimalna rezolucija: 1024x768@85Hz
Hor. frekvencija osvežavanja: 30-72KHz
Vert. frekvencija osvežavanja: 47-160Hz

501P
Veličina: 15" (dijagonala)
Dot Pitch: 0.28mm
Dijagonala vidljivog dela: 13.8"
Maksimalna rezolucija: 1024x768@60Hz
Optimalna rezolucija: 800x600@85Hz
Hor. frekvencija osvežavanja: 30-69KHz
Vert. frekvencija osvežavanja: 47-120Hz

KOMPLETNA PONUDA

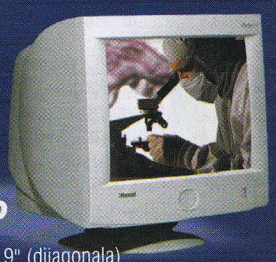


500F (TFT)
Veličina: 15" (dijagonala)
Dijagonala vidljivog dela: 13.8"
Rezolucija: 1024x768@75Hz
Dot Pitch: 0.297x0.297mm
Scaning frequency: VGA/SVGA/XGA Compatible

710D
Veličina: 17" (dijagonala)
Dot Pitch: 0.25mm
Dijagonala vidljivog dela: 16"
Maksimalna rezolucija: 1600x1200@75Hz
Optimalna rezolucija: 1280x1024@85Hz
Hor. frekvencija osvežavanja: 30-97KHz
Vert. frekvencija osvežavanja: 47-160Hz

BUSINESS, DESIGN, CAD/CAM, GAMING

710P
Veličina: 17" (dijagonala)
Dot Pitch: 0.26mm
Dijagonala vidljivog dela: 16"
Maksimalna rezolucija: 1600x1200@75Hz
Optimalna rezolucija: 1280x1024@85Hz
Hor. frekvencija osvežavanja: 30-96KHz
Vert. frekvencija osvežavanja: 47-160Hz



900P
Veličina: 19" (dijagonala)
Dot Pitch: 0.26mm (0.22mm)
Dijagonala vidljivog dela: 18"
Maksimalna rezolucija: 1600x1200@75Hz
Optimalna rezolucija: 1280x1024@85Hz
Hor. frekvencija osvežavanja: 30-96KHz
Vert. frekvencija osvežavanja: 47-150Hz

Dileri dobrodošli!

018 52 11 16

www.pakom.co.yu

pakom COMPUTERS

Design&Prepress: Mladen Stojanović • South Side Production

hardware

Marko Cilić

ATI All-In-Wonder 128 Pro

Do sada smo vam već predstavili nekoliko grafičkih karti, renomiranog kanadskog proizvođača, kompanije ATI. Među njima je bio i All-In-Wonder 128, veoma dobra karta koja predstavlja kombinaciju 2D/3D grafičke karte i TV tjunera. ATI se potrudio da ovaj relativno stari model napravi konkurentnijim, a plod tog rada je All-In-Wonder 128 PRO, koji smo imali na testu.

Na samom početku moramo da napomenemo da ovo nije karta od koje treba očekivati najbolje performanse u 3D-u. To je jedna zaista dobra multimedijalna karta, a vaš računar ćete sa njom moći da koristite za gledanje TV-a i editovanje video materijala, a ne samo igranje. Na karti se nalazi Rage 128 PRO čip koji je ustvari modifikovana i unapređena verzija starog, i dobro poznatog, Rage 128 čipa. Rage 128 PRO je izašao otprilike kada i TNT2, pa treba očekivati približno iste performanse sa njim. Napravljen je u 0.25 mikronskoj tehnologiji izrade, a radni takt mu je 125MHz. Ipak stiče se utisak da je takt mogao biti i veći, pogotovu kada bi se na hladnjaku nalazio i ventilator. Ovu tvrdnju dokazuje i to što čip lako podnosi overklok. Rage 128 PRO ima solidan fill rate od 250 Mpixel/s. All-In-Wonder 128 PRO je 4X AGP karta i dolazi sa 32MB SDRAM memorije brzine 7ns. Po defaultu memorija radi, na pomalo nestandardnih, 143MHz. Pored same karte u paketu stiže i ogroman broj kablova što je i logično kada se zna da karta ima po dva video ulaza i izlaza, kao i audio ulaz i izlaz. Na štampanoj ploči dominiraju TV tjuner i ogroman hladnjak na glavnom čipu. Upravo taj ogroman hladnjak (koji svojim dimenzijama podseća na onaj sa Matroxa G400) omogućava da bez ikakvih problema povisite takt core-a na 145MHz, dok je najviši takt memorije 155Mhz. U tim trenucima karta je radila izuzetno stabilno, ali nema nekog prevelikog razloga da je mučite sa višim taktom, jer All-In-Wonder 128 PRO zaista nije napravljen za rušenje brzinskih rekorda u 3D igrama. 2D slika, koju daje ova karta, je zaista perfektna, kristalno čista, sa jako dobro izbalansiranim bojama. ATI je sada samo potvrdio svoju reputaciju i svako kome treba kvalitetna slika u 2D-u jednostavno može da se osloni na ovu kartu. Ono što je mučilo ATI je kvalitet slike i brzina u 3D-u. Kanadska kompanija je utisak popravila sa Rage Fury MAXX kartom (opis ste mogli da čitate u jednom od ranijih brojeva) koji je na sebi imao dva Rage 128 čipa. Problem su u suštini bili drajveri, ali eto sada je sve popravljeno i ova karta se može pohvaliti solidnim 3D-om. Nema više neprijatnih bagova, zbog kojih neke igre jednostavno nisu ličile na sebe. Mali problem se, recimo, još uvek javlja na jednom testu u 3D Mark-u kada ditering ne radi baš kako treba. Ali opšti utisak o 3D je sada pozitivan, pogotovu ako se setimo ranijih problema. Kvalitet slike u 3D je dobar, nije najbolji koji smo videli, ali daleko je i od lošeg. Brzina u 3D-u će zadovoljiti većinu korisnika, ali nemojte misliti da ćete imati performanse GeForcea. Performanse su dosta izjednačene sa onima koje daju TNT2 karte, ali su ipak nešto niže od njih. All-In-Wonder 128 prate i odlični drajveri, koji su jako razumljivi i laki za korišćenje tako da i svaki laik može da se snađe u njima. Kao što smo već rekli, ova karta ima široko polje primene i izražen multimedijalni karakter. Pored toga što služi kao grafička karta All-In-Wonder 128 PRO je i TV tjuner, pogodan je i za video montažu zbog svojih video ulaza i izlaza, služi kao digitalni video rekorder... Na karti je ugrađen jako kvalitetan TV tjuner, koji smo videli i na prošlom All-In-Wonder-u, a i na većini samostalnih TV tjunera. I ovde važi pravilo da je potrebno imati malo jači antenski signal za postizanje maksimalnih rezultata. Program koji služi za gledanje je zaista sjajan. Na glavnom ekranu imate samo nekoliko najvažnijih komandi, ali zato se u delu za podešavanja krije bogatstvo opcija. Pri prvom startovanju programa on će sam skenirati sve frekfrencije za izabrano područje (možete birati između nekoliko oblasti, Evropa, Istočna Evropa, kao i da li signal dobijate putem antene ili kablovske). Rezultati auto scan-a su dosta dobri, a one kanale koje ne zadovoljavaju kvalitetom možete lako ukloniti sa liste kanala. Naravno omogućeno je fino podešavanje za dobijanje što čistije slike, ali se u pokazalo da default vrednosti daju najbolje rezultate u većini slučajeva. Neke od zanimljivijih funkcija su zoom, kao i instant replay koji može biti zgodan kada gledate neku utakmicu, a režiser kao za inat neće da ponovi spornu situaciju. Dobro je što je dugme za koje služi da se napravi snapshot (capture) trenutne slike na TV lako dostupno. Pored toga što je moguće snimati pojedinačni film moguće je snimiti i video materijal. Za to je zadužen digitalni VCR (video rekorder) koji je ugrađen u program za gledanje TV-a. Postoji nekoliko CODEC-a (compression/decompression) koje možete da koristite. To su ATI VCR1 i VCR2, kao i MPEG-1 i MPEG-2. Tako recimo ako koristite ATI VCR1 CODEC možete na disk od 10GB snimiti oko 40 minuta u najboljem, 65 minuta u dobrom i 130 minuta video materijala u srednjem kvalitetu. Baš taj srednji kvalitet zadovoljiće većinu korisnika. Ako se koristi MPEG-1 u rezoluciji 320x240 možete snimiti nešto više od 10 sati materijala na 10GB disk. Ako hoćete najbolji kvalitet slike, uz najmanje zauzetog prostora tu je MPEG-2 kompresija u realnom vremenu koja bez problema u rezoluciji 720x480 "hvata" 30fps. Doduše za ovo vam treba PIII ili Athlon procesor, jer je ta kompresija izuzetno zahtevna po pitanju zauzeća procesora. Krajnji rezultat je slika DVD kvaliteta. Video materijal se ne mora snimati samo na hard disk. Pošto All-In-Wonder ima TV i audio izlaze na njega možete priključiti video rekorder i direktno snimati na video kasetu. Posebno je zanimljivo da recimo da editujete neke inserte, sve ih lepo ukomponujete u celinu i onda snimite na kasetu. All-In-Wonder 128 PRO poseduje S-Video, kompozitni i audio ulaz, a ista situacija je i sa izlazima (znači S-Video, kompozitni i audio izlaz). Takođe na karti se nalazi i CD audio konektor. Imate mogućnost priključivanja praktično svih video uređaja i samim tim svoj računar pretvarate u (amaterski, odnosno polu-profesionalni) mali video studio. Nemojte misliti da ova karta može služiti za profesionalnu obradu video materijala, ipak takve karte koštaju mnogostruko više od ove. Uz kartu ćete dobiti i ATI-jev program za video editing, ali ipak predlažemo Ulead® VideoStudio 3.0 koji takođe stiže sa kartom. On ima mnogo više opcija, a samim tim i mogućnosti za editing. Ako vas ni on ne može zadovoljiti uvek možete nabaviti Adobe Premiere, koji je verovatno najbolji program za tu namenu. Jedna od jačih strana je i potpuno hardversko dekodovanje DVD-a. U ovome su ATI kartice već dugo nenadmašne a to se sada samo potvrđuje. Tako ćete sa All-In-Wonder 128 PRO kartom i na slabijim računarima moći da gledate DVD bez potrebe da kupujete dodatnu karticu. DVD je propraćen zaista odličnim ATI DVD player-om, koji je sigurno jedan od najboljih.

All-In-Wonder 128 PRO je dobro izbalansirana kombinacija odlične 2D karte, sa solidnim 3D-om, i sjajnim TV mogućnostima. Može se preporučiti svima onima koji traže dobar TV tjuner, grafičku kartu koja ima odličan 2D, a potrebno im je i prisustvo 3D akceleracije za igranje.

Karticu smo dobili ljubaznošću ComTrade-a 011/311-20-60

hardware

Željko Đurić

Milennium DVD-2200

Ovaj DVD plejer je u najmanju ruku brat blizanac modela 1500 predstavljenog u prethodnom (20) broju Gamera. Sve dobre osobine tipa reprodukcije Audio CD-ova, MP3 diskova, Video CDa i naravno DVDa, bez obzira na regionalni kod, stoje i dalje. Stoga ćemo pričati samo o razlikama

Kao prvo vidljive su izmene u dizajnu prednje maske, koje su, pored kozmetičkih, doneli i funkcionalne promene. Dodati su tasteri za manipulaciju numerama, odnosno poglavlji-ma, po uzoru na neke mod-ele kućnih CD plejera. Time se eliminiše potreba za daljincem, ako vam se Milennium nalazi na dohvat ruke. Tu je i točkić za brzo premotavanje napred nazad koji odlično odrađuje svoju funkciju.

Glavna razlika se krije pozadi, pošto ovaj model ima potpunu podršku za 5.1 surround, što dosta uvećava ugođaj gledanja filmova.

Ovo je odličan uređaj i logičan naslednik modela 1500, ali zbog povećanog broja opcija i nešto skuplji. U svakom slučaju vredi razmisliti o kupovini, pogotovu ako imate odgovarajući zvučni sistem. Na sreću, oba modela možete naći na istom mestu, a neka vam kao koristan kontakt posluži dole naveden telefon.

Milennium 1500 i 2200 smo dobili ljubaznošću CD & DVD kluba: EXIT production: 011/627-827

hardware

Philips

Milan Četić

Kao i kod svih TFT monitora, i sa Philipsovim 150B prvi utisak mi je bio - "toliko je ravan da izgledaj udubljeno". Ova LCD petnaestica je na vrhu onoga što Philips nudi kada su u pitanju monitor, a to je stvarno mnogo i kada ga poredimo sa sličnim konkurentskim modelima. 150B spada u poslovnu klasu - dakle to je TFT monitor srednjih performansi, što je i dalje mnogo više nego kod većine klasičnih 17-inčnih modela. Rezolucija je 1024x768 tačaka - uobičajeno za 15" LCD monitore. Vidljiva dijagonala ekrana je punih 15.1 inč (38.4 cm), što je nešto manje nego kod većine sedamnaestica. Vertikalna frekvencija osvežavanja je pri ovoj rezoluciji 70 ili 75 Hz. Da se radi o klasičnom monitoru sa katodnom cevkom ovo bi bilo smešno mala vrednost, ali je kod TFT ekrana situacija krajnje različita. Za razliku od fosfora, svaka tačkica na TFT displeju mnogo duže pamti stanje iz prethodnog skeniranja, pa zato slika na njemu praktično uopšte ne treperi. Zamor koji se javlja posle dužeg rada na klasičnim monitorima se sa 150B nije pojavio ni posle desetočasovne seanse - slika je mirna kao da gledate list papira. Odnos kontrasta crno/belo kod 150B je 1/250, što je odlična vrednost, a maksimalno osvetljenje 200cd/m2. Slika može da se posmatra pod uglom od +/- 55o vertikalno i +/- 75o horizontalno.

Na tržištu postoje monitori koji ove vrednosti imaju nešto više, ali je i ovo sasvim zadovoljavajuće. Važno je samo da se boje na ekranu neće promeniti ako se malo mrdate levo-desno. Sva podešavanja, uključujući i jačinu zvuka se vrše preko OSD-a. Osim levo-desno, gore-dole i OK tastera, postoji i dugmence na kojem piše "AUTO". Monitor će, kada pritisnete ovaj taster, u najvećem broju slučajeva, bez greške izvršiti sva podešavanja slike, tako da većinu podešavanja iz OSD-a ionako nećete koristiti. Za vezu sa kompjuterom se koristi 15-pinski D-sub analogni priključak (i kabl). U oba monitor može da se stavi USB HUB (opcija) sa jednim ulaznim i četiri izlazna (downstream) USB konektora. Takode, tu su i još dva dodatka - zaštitni filter i nosač za montažu na zid. TFT ekran koji koristi 150B ima jako oštru sliku i vrlo je brz. Problemi koji su nekada postojali sa gledanjem pokretnih slika na LCD displejima su otklonjeni. Duhovi se ne pojavljuju ni pri najžešćoj akciji u pucačkim ili reli igrama, kao ni pri gledanju DVD filmova. Uz to, slika je, kada je kartica podešena na maksimalnu rezoluciju monitora, izuzetno oštra i prevazilazi sve što se može dobiti na bilo kom klasičnom modelu. Ako radimo u nižim rezolucijama (800x600 ili 640x480) oštrina se zbog interpolacije gubi, ali je slika i dalje sasvim prijatna za posmatranje. Osnovna zamerka za 150B je što je slika, čak i kada se osvetljenje smanji do kraja, i dalje vrlo svetla. Ovo se naročito primećuje kada radite u Wordu (blještavo bela pozadina) - što se meni često dešava. S druge strane, za pasionirane igrače, pogotovo za one koji vole da lutaju po mračnim hodnicima, višak svetla nikad nije na odmet. Nažalost, predviđanja da će cena TFT monitora primetno pasti ove godine se za sada ne ispunjavaju. 150B je bolji od TFT monitora iz prethodne Philipsove generacije, ali i dalje košta otprilike isto - oko 2400 DM u dinarskoj protivvrednosti. Dakle, za većinu korisnika kod nas oni su i dalje samo sanak pusti, i mogu da ih vide samo na sajmovima, u časopisima ili u firmi kod tate direktora.

Monitor smo dobili ljubaznošću ComTrade-a 011/311-20-60

hardware

Plextor pisač

Miloš Stamenković

Plextor CD pisači su na domaćem tržištu odavno stekli ime zbog svoje brzine i pouzdanosti. Zbog toga su kod nas odavno u upotrebi, još od ranijih modela sa početka CD klubova u našem gradu pa do danas, u eri DVD-ova i osmo brzinskih IDE CD rezača. Ovaj hardver prestavlja dosta skupu ali i veoma korisnu stvar tako da polako postaje deo kućnih konfiguracija malo ambicioznih korisnika. Tako smo i mi postali malo ambiciozni pa smo uzeli jedan na test.

Reč je o modelu PleXWriter 8/4/32A. Iz ove oznake se već može zaključiti o kakvom uređaju se radi. Dakle, u pitanje je Plextor koji čita diskove na 32 brzine, a snima ih osmostrukom. Pored ove dve standardne funkcije, moguće je i koristiti i pisati-briši (ReWritable) diskove, a kada se oni koriste snimanje se vrši četvorostrukom brzinom. Proces snimanja smo probali na medijima različitih prozivođača i kvaliteta, i moramo priznati da je sve išlo glatko i to na osam brzina. Nijedan CD nije pukao, bilo da smo snimali na Verbatim i Philips diskovima, ili na kvalitetnijim no-name medijumima. U radu sa ReWritable diskovima se takođe odlično pokazao, tako da ni tu nije bilo nikakvih problema. Otisak koji daje ovaj pisač je dobar, tako da svi diskovi narezani na njemu bili bez problema pročitani u raznim čitačima koje smo imali na raspolaganju (Teac, Philips, Toshiba). Pored funkcija snimanja, koje odlično odrađuje, ovaj model se dobro pokazao i kao čitač. Svi diskovi koje sam probao su bez problema bili pročitani, dok se to čitanje vršilo na pune 32 brzine. Grebovanje audio traka radi kvalitetno pri brzini od 7x od 10x, a i u testovima se pokazao kao pravi 32-brzinac. Tako da i sa aspekta čiatanja ovaj uređaj zaslužuje pohvale. Na prednoj masci se nalazi konektor za slušalice, kao i potenciomtar za regulaciju jačine tona na njima. Pored njih, se nalazi i jedna mala rupica kroz koju se ubacuje priložena alatka i ona služi za otvranje tray-a kada vam je računar isključen (znate ono: isključih ga a zaboravih CD).

Instalacija uređaja takođe prolazi brzo i lako. PleXWriter 8/4/32A se priključije kao bilo koji drugi CD uređaj, uz preporuku da ga je poželjno postaviti da radi kao Master jer se time smanjuje šansa da dođe do pucanja medije. Mi smo ga probali i kao Slave, i sve radilo bez problema, ali ipak je to prepruka prozivođača tako da nije loše držati se nje. Uz PleXWriter 8/4/32A se ne dobijaju nikavni drajveri, već operativni sistem sam prepoznaje uređaj, instalira svoj WDM drajver i rezanje može da počne. U paketu se isporučuje CD sa programom za snimanje, a u pitanju je već odomaćeni program WinOnCD u verziji 3.6 za koji dobijate i legalni registarski broj tako da odmah po instalaciji ovog programa možete početi sa rezanjem na neki od dva prazna Verbatim (jedan je standardni, dok je drugi ReWritable) diska koji se dobijaju gratis.

Rad sa jednim ovakvim ueđajem prestavlja pravo zadovoljstvo i veoma se brzo naviknete na njega, naročito ako ste tanki sa prostorom na vašem hard disku. Backup-ovanje, snimanje mp3 kompilacija, kopiranje igra i sl. će postati vaša svakodnevna rutina. PleXWriter 8/4/32A će za vas sve to raditi brzo i sa stilom, tako da komotno možete uz pomoć njega napraviti malu kućnu manufakturu. Cena od 560DM je sasvim u redu i mora se platiti ako želite jedan ovako kvalitetan uređaj.

Pisač smo dobili ljubaznošću Mikro računara 011/3225-438

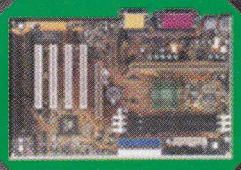
hardware

Cambridge zvučnici

Miloš Stamenković

Američka firma Cambridge SoundWorks je veoma poznata u svetu po svojim audio sistemima vrhunskog kvaliteta. Kako do sada nismo imali prilike da isprobamo neki od njihovih surround sistema, sada smo hteli da to nadoknadimo čim smo se dokopali jednog od audio sistema koji su oni potpisali. PCWorks FourPointSurround je bio prvi četvoro kanalni audio sistem koji je bio namenjen za upotrebu na PC računarima opremljenih sa zvučnim karta koje poseduju dva izlaza za zvučnike. Sateliti i subwoofer ovog sistame su veoma kompaktni, tako da zauzimaju malo radnog prostora. U paketu se dobija set raznih nosača tako da se u njihovim kombinicajama sataliti mogu prilagoditi svakom okruženju. Sa zadnje strane subwoofera se nalaze svi potrebi konektori, kao i kabl za povezivanje pojačala wooferu sa električnom mrežom. Takođe, se sa zadnje strana nalazi potenciometar za regulaciju nivoa bass-a kod subwoofera kao taster za uključivanje/isključivanje sistema. Taj prekidač se mogao nalaziti i sa prednje strane, jer je jako nezgodno napipavati isti kada želite da isključite uređaj. Na kablovima za povezivanje sistema i zvučne karte se nalazi potenciometar za regulaciju jačine tona. On nije baš dobro urađen tako da njegova podešavnja više liče na bass i treble, nego na volume kontrolu. Njegova pozitivna strane je u tome što se može postaviti na bilo koje mesto što ga čini lako pristupnim. Realna ukupna snaga kompletnog sistema je 24 vata, dok je frekvetni opseg koji podržava iznosi od 70Hz do 18.000 Hz. Kvalitet zvuka koji reprodukuje ovaj Cambridge-ov surrouind sistem je solidan, ali ipak ne onog kvaliteta kakav smo očekivali. Jačina basa je dobra, naročito ako se uzme u obzir izuzetno mala veličina zvučnih kutija, mada u nekim trenucima prevelika tako da dolazi do pristojnog krčanja, dok su visoko-tonci manje-više korektni. Na tu karakteristiku se može uticati potenciometrom za jačinu bass-a, ali je teško pronaći pravi balans tako da je za optimalne rezultate potrebo lepo podesiti vašu zvučnu kartu. Ovaj Cambridge SoundWorks surround sistem nije na nas ostavio neki baš pozitivan utisak, jer smo imali da probamo jako dobre surround sisteme. Ipak, ovaj sistem nije loš i solidno se pokazo u igrama i ostalim kućnim primenama, a njegova cena iznosi 160 DEM što je korektno za Cambridge SoundWorks.

Zvučnike smo dobili ljubaznošću ComputerLand-a 011/361-0-945

KRUNSKA 87
444-1237
MD & PROFY
www.mdprofy.com
samo 1 može biti NAJBOLJI


LEXMARK
DTK Computer
CHAINTECH COMPUTER CO., LTD.
Guillemot
Topličin venac 29/12
637-073
MD & PROFY
GRAFIČKI CENTAR

hardware

Creative GamePad Cobra2 USB

Marko Šubarić

U kutiji sa gamepadom dobijate instalacioni CD i jedno veoma šturo uputstvo, za koje se ispostavilo da je sasvim dovoljno. Već iz samog imena da se zaključiti da uređaj koristi USB (Universal Serial Bus) tako da je postojanje ovog priključka na ploči neophodno. Verujem da to neće biti problem jer ga apsolutno sve iole novije ploče poseduju (u suštini bar dva).

Pošto je ovo USB uređaj znači da ga možete priključiti u vaš USB port i bez gašenja kompjutera. Windows zatim automatski prepoznaje novi uređaj na USB portu traži instalacioni CD i pošto ga ubacite instalacija i kalibracija ne bi trebalo da traju više od minut-dva.

Onoga trenutka kada izvadite gamepad iz kutije i uzmete ga u ruke shvatite da je ovo jedan izuzetno kvalitetan proizvod. Gamepad je sada već standardnog bumerang oblika. Levim palcem kontrolišete osmosmerni kontroler pravca, a desnim standardnih šest tastera sa oznakama A, B, C, X, Y, Z. Na dohvat levog i desnog kažiprsta nalaze vam se dva para tastera. Ako sve to sumiramo dobijamo ukupo deset tastera, što je zaista odlično. Na sredini gamepada, u donjem delu bumeranga, nalazi se i throttle u vidu točkića. Iznad kontrolera pravca nalaze se standardna dva tastera "select" i "start".

Dimenzije gamepada su zaista baš kako treba, čak i što se tiče korisnika sa veoma malom šakom (čitaj: deca). Cobra2 je veoma lagan, fantastično leži u ruci i ne smeta čak ni posle višečasovnog igranja. Preko krajeva bumeranga navučene su gumene navlake što doprinosi dobrom naleganju gamepada na šaku. Naravno i na ovom gamepadu postoje određene sitnice koje smetaju. U prvom redu to je kontroler pravca, koje je u suštini kvalitetan, ali pri igri je zaista bučan. Kada kažem bučan ne mislim na onaj zvuk koji proizvode mikroprekidači kod nekih gamepadova, već više zvuk udaranja plastike u plastiku. Međutim, to je ipak samo sitnica. Tasteri X, Y, i Z postavljeni su pod određenim uglom. To ne mora da bude loše jer nekada mala promena poput ove može zaista da bude prijatna, dok nekome može i da zasmeta. Svi tasteri su konfigurabilni u Windowsu, međutim ne postoji opcija TURBO ni za jedan. Meni lično, taj turbo taster nikad nije ni trebao, pa ne tugujem previše zbog njega.

Ovaj gamepad prosto odiše jednostavnošću, a sa druge strane kvalitetom. Izgled je savršeno standardan, kao i raspored dugmića. Boje su u nijansama sive i crne, tako da je to dopadljivo i bez preterivanja. Veliki broj tastera,throttle, savršeno lagan, a cena više nego pristupačna za jedan USB pad. Ako ne želite da date puno para za neki GamePad sa trista ponekad nepotrebnih stvari, ovo je prava stvar za vas jer mu je cena ispod 60 DM.

GamePad smo dobili ljubaznošću MD & Profy-a 011/444-1237

hardware

GamePad Saitek X6-33M

Marko Šubarić

GamePad-ovi i ostali kontroleri postali su sastavni deo skoro svake ozbiljnije igračke mašine. Na inostranom, a bogami i na našem tržištu, postoji na desetine vrsta. Na tako preplavljenom tržištu zaista je teško izbaciti inovativan, a u isto vreme i kvalitetan gamepad. Saitek, renomirana firma na ovom tržištu, predstavlja nam svoj model X6-33M.

Na prvi pogled X6-33M zaista izgleda impresivno. Ovo je gamepad sa sada već standardnih osam tastera. Pored ovoga na ovom gamepadu naći će te klasičan digitalan kontroler pravca, zatim mali analogni joystick, sliding throttle i osam dugmića za podešavanje tastera. Iako vam ovo možda zvuči prenatrpano, dugmići su izuzetno mali i lepo grupisani tako da ne zauzimaju mnogo mesta. Gamepad zaista lepo leži u ruci a svi tasteri su apsolutno dostupni i lako je navići se.

Gamepad može raditi u digitalnom i analognom modu. Mini joystick i throttle su analogne kontrole, a kontroler pravca je digitalan. Tu dolazimo i do prve mane ovog gamepada. Naime, korišćenje pojedinih kontrola na ovom gamepadu moguće je samo uz isključivanje drugih. Prvi primer je analogni joystick koji će raditi samo u slučaju da odgovarajući prekidač (analog/digital) stavite u "analog" položaj pri čemu gubite mogućnost korišćenja digitalnog kontrolera pravca. Ista stvar ponavlja se sa šest fire tastera i throttle kontrolom. Takođe postoji taster slične namene, ovaj put throttle/t1-t2. Znači ako vam radi throttle ne rade tasteri t1 i t2, i obrnuto. Dva fire tastera koji vam se nalaze na dohvat levog i desnog kažiprsta rade bez obzira na sve. Ponekad sve ovo može zaista da zasmeta.

Svi tasteri imaju mogućnost programiranja, i za svaki postoji taster za podešavanje sa tri opcije: off, normal i turbo. Za tastere A i B koje pritiskate kažiprstom opcije su off, normal, i auto. Tasteri rade fino, samo svi tasteri za pucanje kao i digitalni kontroler pravca su dosta bučni. Analogne kontrole, pak, rade veoma glatko i precizno. Joystick se nalazi iznad kotrolera pravca, i možda je malo dalje nego što bi trebalo. Na prvi pogled mini joystick deluje kao da će se svakog trenutka slomiti, međutim posle par sati testiranja, shvatio sam da se to neće desiti u skorije vreme. U suštini svaki klik govori da je ovaj gamepad napravljen kvalitetno i da je predviđen da izdrži sve i svašta.

U lepo dizajniranoj kutiji dolazi gamepad, floppy i to je sve. Sam gamepad ima kabl sa zavidnom dužinom, što je svakako plus. Drajveri su zaista mali, međutim i pored toga svi znamo koliko je "siguran" floppy. Instalacija protiče glatko i za nekoliko minuta gamepad je spreman za upotrebu.

Sve u svemu lep dizajn, zavidan kvalitet i par sitnijih mana. Zaista bi bilo lepo da anologne i digitalne kontrole mogu da rade istovremeno. Kontrole su precizne, tasteri pomalo bučni. Jedan od gamepadova novije generacije, a opet prilično jednostavan za upotrebu i ne preterano skup. Lep dodatak za bilo kakvu igračku konfiguraciju.

GamePad smo dobili ljubaznošću MD & Profy-a 011/444-1237

Miloš Stamenković

VELIKI test gaming mašina

Eto, mi smo rešili da pred letnji raspust, za dvobroj Gamera, organizujemo jedno takmičenje. Ne, nije u pitanju neki Fifa turnir u duhu Euro 2000 koji trenutno traje, već je u pitanju megdan drugačije vrste gde će se sukobljavati Gamig mašine sklapane u našim poznatim računarskim firmama. Dakle, učesnici su bili: PC Centar, List Computers, PiN Computers, Pakom, MD&Profy i Micro Računari, dok su propozicije takmičenja bile jednostavne. Dotične firme su imale zadatak da sastave najbolju moguću mašinu za igranje a da pri tome ne pređu cenovnu granicu od 1800 DEM. Ocenjivali smo sve karakteristike sistema. Počevši od hardverskog dela (podešenost, brzina, overkokovanje, kvalitet komponenti itd.) pa do softverskog dela tj. podešenosti operativnog sistema, drajvera i svega ostalog što je potrebno da bude u tip-top stanju , da bi jedan prosečan igrač mogao odmah da sedne za spravu i da počne da se igra bez razmišljanja o bilo čemu (sem koju igru će da pokrene). Takmičare ćemo predtsvljati onim redom kojim su stizali u redakciju, tako da taj redosled zavisi samo od toga. Pa da krenemo tim redom.

PC Centar

Srce sistema je Celeron procesor na 466MHz koji je uboden u veoma dobru MicroStar 6309 ploču, a od tri memorijske banke popunjene su dve sa modulima veličine 64MB tako da memorije ima ukupno 128MB. U AGP slotu se nalazi GeForce karta u ASUS-ovoj izvedbi (v6600 model) sa 32MB SDR memorije, dok se za skladištenje podataka brine Quantum LCT disk veličine 10,2 GB i Teac-ov 40x CD-ROM. MicroStar 6309 ploča poseduje VIA Apollo PRO133A čip-set (ako želite detaljnije informacije o ovoj ploči, pogledajte njen test u 19. broju Gamer-a) koji podržava i 4xAGP i UDMA66 standarde tako da pomenuti disk i grafička karta pružaju svoj maksimum. Zvučna karta je integrisana na samu ploču, ne nudi podršku za A3D i EAX API-je, tako da predstavlja najobičniju standardnu kartu koja istina lepo odrađuje svoj posao i nema neke boljke koje se mogu sresti na nekim drugim integrisanim modelima. Zvučnici Teac PowerMax 60/2, takođe nisu ništa posebno ali ipak solidno vrše funkciju. Monitor je DTK, veličine 15 inča koji je u mogućnosti da prikaže ruzoluciju od 1024x768 pri osvežavanju od 70 Hz. Slika je solidna i standardna za ovu klasu monitora. Operativni sistem je Windows 98 SE, dok se od pratećeg softvera nalazi standradani: Office 2000, PhotoShop, Corel Draw 9 i Norton System Works. Pomenuti programi, istina, nemaju nikakve veze sa igrama, ali eto tu su. Čisto da pokažete svojim ukućanima da ta sprava može još nešto da radi, sem da vam oduzima vreme igrajući se.

Procesr je u startu bio overklokovan na 553MHz (7x79), a grafička karta je nameštena na takt od 141/185 MHz. Naravno, mi smo probali da to još ubrzamo. Asus-ov GeForce može još malo da se overklokuje, ali to zbog brzine procesora nije doneleo neke značajne dobitke u performansama, tako da smo ga ostavlii na brzini koja je i bila (141/185). Celerona smo bez problema nasvirali na 595MHz (7x85), ali se ispostavilo da pri toj brzini procesora ceo sistem daje slabije rezultate u Q3 i 3DMark-u 2000. Očigledno da kompletan sistem više voli magistralu na 79MHz. Ispostavilo se da je mašina hardverski odlično konfigurisana tako da nije potrebna nikakva dodatna intervencija da bi se izvukle najbolje moguće performanse. Što se softveraskog podešavanja tiče, svi drajveri su bili lepo instalirani od onih za grafičku kartu pa da onih za ploču, tako da je sve spremo za igru.

List Computers

List-a se opredelio za ploču QDI Briliant X9 sa socket 370 podnožijem, jednim AGP kao i 5 PCI i 2 ISA slota, Intel-ovim BX čip-setom koja prima Celeron (ppga) i Coppermine (FC-PGA) procesore na brzinama magistrale od 66,100 i 133 MHz. QDI Brilliant X9 podržava samo AGP 2x i UltraDMA 33 standarde, a ne nudi ni mogućnosti manuelnog podešavanja napona procesora. Socket 370 podnožije je popunjeno Celeron procesorom na 500 MHz (7.5x66), memorija je veličine 64MB, hard disk je Quantum LCT kapaciteta 10.2 GB dok je za čitanje CD media zadužen Teac-ov četrdesetobrzinac. Za zvuk se brine karta sa Yamaha 724 čipom, koja nepodržava ni A3D ni EAX. Ona korektno radi svoj posao u saradnji sa Teac-ovim PowerMax 140/2 zvučnicima koji imaju realnu snagu od 2x4.5 vati. Za brzu grafiku se brine, od Lista očekivana, Elsa Erazor X (GeForce) karta sa 32MB SDR memorije. Sliku prikazuje LG 15 inčni monitor, koji može da prikaže rezoluciju 1024x768 pri osvežavanju od samo 60Hz. Pored toga, kvalitet prikazane slike nije baš na nivou, ali za igranje vrši posao. Lepo je, što je u konfiguraciju uvršćen i 56K modem, naravno Elsin, ali se to prisustvo modema moralo platiti nešto slabijim monitorom.

Kompletan sistem je ostavljen na nominalnoj brzini, što znači da nijedna komponenta nije overklokovana, te mašina ne daje nabolje moguće performanse. Procesor sa brzine od 500MHz smo podigli na 585MHz (7.5x79), ali smo stabilan rad na toj frekvenciji dobili tek posle zamene hladnjaka. Hladanjak koji je bio montiran nije dobro hladio procesor, tako da se isti mnogo grejao čak i na brzini od 500 MHz. Grafička karta se manje bunila pri overkokovanju tako da je, Helga - pardon, Elsa bez problema radila na brizni od 141 za GPU i 185 za memoriju. Sve to overkokovanje je donelo značajan dobitak u performansama, tako da je pomenute operacije korisno izvesti.

Operativni sistem je Windows 98 SE, koji je koretktno podešen, a jedina zamerka je samo-uključivanje scandisk-a savki put kada restartujete računar. To možda jeste korisno za neki fajl server, ali na igračkoj mašini to samo zna da iritira. Svi potrebni drajveri su instalirani, tako da je mašina odmah spremna za upotrebu. Ipak, kada smo Elsa drajvere za grafičku zamenili Detonatorima 2, dobilo smo bolje performanse. Od pratećeg softvera tu je jedino Windows Commander 4.03 i to verzija prevedana na srpski jezika tako da se u njemu sigurno svi mogu snaći.

MD&Profy

U mašini iz MD&Profy-ja se nalazila, pogađate, ChainTech matična ploča sa oznakom 6BTA3. U pitanju je Slot 1 model, ATX formata sa Intelovim BX čip-setom koji prima Celeron (ppga) i Coppermine (FC-PGA) procesore na brzinama magistrale od 66,100 i 133 MHz. U ploči se nalazi Celeron procesor na 500MHz (7.5x66) i 64 MB memorije, dok ista podržava AGP 2X i UDMA33 standrade. Za smeštanje podataka MD&Profy je koristio nešto drugačiju kombinaciju. Hard disk je Western Digital Caviar kapaciteta 20GB, dok je CD-ROM brzine 48X marke Philips koji je dosta bučan ali koretko radi svoj posao. Za grafički ugođaj brine se GeForce GPU na 3D Prophet SE karti sa 16MB memorije, koji emituje sliku na Belinea 15 inčni monitor. Belinea 10 20 10 daje dosta dobru sliku, a može da prikaže rezuliciju 1024x768 pri osvežavanju od 85Hz. Zvučna karta je integrisana na ploči, a zvučni čip je Creative/Essoniq ES1373 chip koji podržava DirectSound3D, DirectMusic API-je kao i Aureal 3D (A3D) u verziji 1.0. Zvučnici su Teac PowerMax 260/2 realne snage 2x5 vati i magnetno su oklopljeni.

Pošto su i procesor i grafička bile na nominalnom taktu, probali smo malo sa budženjem. Tako smo procesor overklokovali na 563 MHz (7.5x75), a grafičku smo podigli na 140/180 MHz. Sistem je u tim uslovima stablino radio tako da su sva testiranja vršena na ovim radnim taktovima.

Operativni sistem je i ovde Windows 98 SE, koji je bio sasvim koretktno podešen. Svi potrebni drajveri su bili instalirani, tako da je mašina bila odmah spremna za rad. Detonatore smo probali da zamenimo sa Prophet2 drajverima, ali to nije dovelo do nekog skoka performasni. Prateći softver koji je bio prisutan je ukuljučivao standradni Windows Commander 4.03 kao i Office 2000.

Mikro Računari

Ljudi iz firme Mikro Računari su odlučili da krenu drugačijim putem, tako da su na na test dostavili mašinu satavljenu na drugačiji način od prethodne tri konfiguracije. Monitor je veličine 17 inča, marke Philips 107G koji može da prikaže rezolucije do 1280x1024 pri osvežavanju od 60Hz. Nije najbolji monitor iz klase, ali je sasvim korektan, naročito ako uzmemo u obzir da je ovo Gamig mašina. Grafička karta je TNT2 M64 model sa 32MB memorije koja je sada, može se komotno reći zastarela i teško može da nađe mesto u ozbiljnoj igračkoj mašini. Za razliku od grafičke karte, ploča je stvar-

CENTRA LINE
kontrolisani računari

ProComputerCentar www.pccentar.com

CENTRA 3022soho

- Intel Celeron Procesor, 466MHz
- Intel 810 w/1MB w/lan
- 32MB SDRAM PC-100
- 5.1GB Fireball LB UDMA66
- 40x Teac CD-ROM
- 3.5" Teac FDD
- AGP Intel 810 1-32MB
- Analog Devices 3D Max
- 15" dtk DE-556BA Monitor
- 56K V.90 f/m Rockwell PCI
- PowerMax 60/2 Teac
- ATX Midi-Tower Case
- PS/2 dtk Win98 tastatura
- PS/2 mouse + pad

1250

CENTRA 3056via

- Intel Celeron Procesor, 466MHz
- Microstar MS-6156 w/sound
- 64MB SDRAM PC-100
- 10.2GB Fireball LB UDMA66
- 40x Teac CD-ROM
- 3.5" Teac FDD
- AGP 3dfx Voodoo3 8MB
- Creative ES1375 64bit
- 15" dtk DE-556BA Monitor
- 56K V.90 f/m Rockwell PCI
- PowerMax 60/2 Teac
- ATX Midi-Tower Case
- PS/2 dtk Win98 tastatura
- PS/2 mouse + pad

1470

CENTRA 3078blue

- Intel Celeron Procesor, 466MHz
- Microstar 6178D w/4MB UDMA66
- 64MB SDRAM PC-100
- 10.2GB Fireball LB UDMA66
- 40x Teac CD-ROM
- 3.5" Teac FDD
- AGP Intel 810 4-32MB
- Analog Devices 3D Max
- 15" dtk DE-556BA Monitor
- 56K V.90 f/m Rockwell
- PowerMax 60/2 Teac
- ATX Midi-Tower Case
- PS/2 dtk Win98 tastatura
- PS/2 mouse + pad

1420

CENTRA 3063master

- Intel Celeron Procesor, 466MHz
- Microstar BX MASTER UDMA66
- 64MB SDRAM PC-100
- 15GB Fireball LB UDMA66
- 40x Teac CD-ROM
- 3.5" Teac FDD
- AGP 3dfx Voodoo3 16MB
- Asound 32bit PCI
- 15" dtk DE-556BA Monitor
- 56K V.90 f/m Rockwell
- PowerMax 60/2 Teac
- ATX Midi-Tower Case
- PS/2 dtk Win98 tastatura
- PS/2 mouse + pad

1690

HDD 5.1GB 8.9ms UDMA66 Fireball LB	180
HDD 10.2GB 8.9ms UDMA66 Fireball LB	210
HDD 15.0GB 8.9ms UDMA66 Fireball LB	260
CD 40x CD-540E	100
CD Writer SCSI 8x/24x internal	450
CD Rewriter IDE 4x/4x/32x internal	440
Pentium II Celeron 466MHz PPGA	220
Pentium II Celeron 500MHz PPGA	250
Pentium III Coppermine 667MHz	510
AMD K7 550MHz	400
HP DeskJet 610C	200
HP DeskJet 840C USB	320
Genius HR6 USB 600x1200 dpi	200
Asound 480W subwoofer	70
15" DD-556BA NI LR Digital MPR2	320
17" DE-770KAW TCO99 .27 dpi	490
19" DE-995LCW TCO99 .25 dpi 96KHz	770
MS-6156 VIA 693 w/sound	200
MS-6163 Pro	220
MS-6178D Intel 810 w/4MB on board	235
MS-6309 VIA 694 w/sound UDMA66	240
MS-6195 for AMD Athlon K7Pro	290
MS BX MASTER UDMA66	260
3dfx Voodoo3 Velocity100 8MB	120
3dfx Voodoo3 2000 16MB	200
3dfx Voodoo3 3000 TV-out 16MB	310
3dfx Voodoo3 3500 TV-tuner 16MB	490

DURMITORSKA 16 — 36 19 242, 36 19 243, 36 18 692, 64 64 14 — radno vreme: 09 - 17h

no odlična, tj ABIT-ova. I to model BF6 koji pored ostalog nudi mogućnost podešavanje brzine magistrale u koracima od po 1MHz u rasponu od 66 do 200MHz. U nju se naravno mogu stavljati svi Slot 1, kao i Celeron (ppga) i Coppermine (FC-PGA) procesori uz pomoć odgovarajućeg adaptera. Podrzava AGP 2x i UltraDMA 33, ima tri mesta za memorijske module kao i 5 PCI i 2 ISA slota. Briga o zvuku poverena je Creative-u i negovj već sada čuvenoj SB LIVE 1024 zvučnoj karti koja podržava sve EAX API-je kao i A3D 1.0. Nažalost, zvuk ove mašine nije do kraja odličan jer su zvučnici koji idu uz nju MLI 619 jako loši i nisu dostojni ovako dobre zvučne karte. U konfiguraciju je uvršćen i Motorola 56k modem, koji je klasičan winmodem ali radi svoje što je i najvažnije. Ostatak je manje-više standradan. Tu je Celeron procesor na 466MHz (7x66) i 64 MB memorije, Quantum LCT disk od 10.2 GB, a CD čitač je četrdesetobrzinski CyberDrive.

I ova mašina nije bila ni malo overkokovana, pa smo mi morali da to činimo. Procesor je radio stabilno na 500 MHz (7x71), a jadnu M64 grafičku smo nabudžili koliko može tj na takt od 135 za core i 150 za memoriju.

Od softvera nije bilo instalirano ništa, samo operativni sistem Win98 SE. Sve drajvere smo morali nakadno instalirati i sve lepo podesiti pre igranja i testiranja. To nam se nikako nije svidelo, a još manje će se svideti nekom neiskusnijem korisniku. Naravno, od pratećeg softvera tipa Windows Commander ili nekim Net programima (kad već ima modem) nije bilo ni traga.

Pakom

Ova konfiguracija je opet na svoj način drugačija i razlikuje se od ostalih. Prvo da pomenmo ploču koja nam se stvarno jako svidela. Reč je o ASUS-ovj CUBX ploči koja predstavlja poslednji krik tehnologije ploča sa već vremešnim BX (ali još uvek najboljim i najbržim) čip-setom. Na sebi ima Socket370 podnožije tako da prima sve Celeron (PPGA) i Coppermine (FC-PGA) procesore, standrdne brzine magistrala su 66,100 i 133mhz, sa puno međuvrednosti pogodnim za overklokovanje. Na ploči se nalazi jedan AGP (2x) slot, pet PCI, jedan ISA i 1 AMR (audio modem riser) slot. Iako BX čip-set ne podržava UltraDMA66, na ovu ploču je ugrađen odgovrajući kontroler koji je, istina malo ekstravagantan i ćudljiv, ali kad se lepo namesti daje jako dobre perfromanse. Grafička karta je takođe ASUS-ove proizvodnje i TNT2 ULTRA model sa 32MB memorije, a monitor je odlični Hansol 510P koji ima jedan od najboljih odnosa cena/performanse u klasi. Ostatak kofiguracije, je opet, manje-više standardan: Celeron na 533MHz (8x66), 64MB memorije, Quantum LCT hard disk kapaciteta 10.2 GB, četrdesetobrzinski Toshiba CD-ROM, zvučna karta je Crystal savim solidnih mogućnosti dok zvučnika nema tako da sami morate izabrati model koji vam se najviše sviđa.

Opet smo morali da oko overkokovnja stvar preuzmemo u svoje ruke. Procesor smo podigli na 600MHz i lepo je radio. Istina, malo se više grejao zbog naponao od 2.20 volta, ali je stabilno radio.

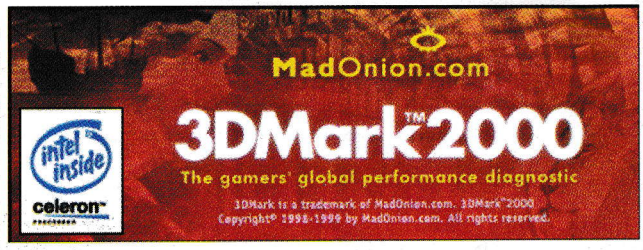
Softverski je računar savim korektno podešen. Instaliran je običan Windows98, očigledno ljudi iz Pakoma nisu hteli rizikuju sa nepredvidim Second Edition-om, a drajveri i prateći softver za Asus-ovu grafičku kartu su bili instalirani. Tako da se sa softverske strane nemože ništa zameriti, sem nedostatka nekog fajl menadžera.

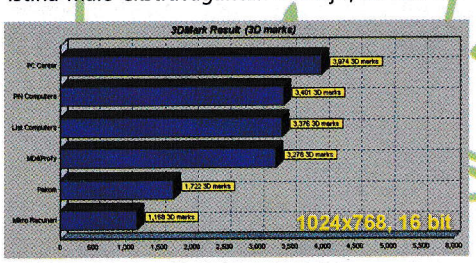
PiN Computers

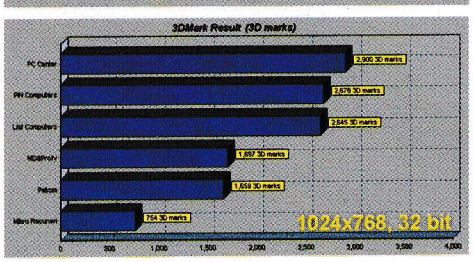
I ova konfiguracija je opremljena GeForce GPU-om, na ELSA ERAZOR X karti sa 32MB memorije. Ona je uboden u solidnu Soltekovu ploču, koja nosi oznaku SL-65KV i bazirana je na VIA ApolloPRO133 čip-setu. Podržava AGP 4X i UltraDMA66 standrade tako da Quantum LCT hard disk od 10.2GB i grafička daju maksimum koji se može ostvariti na ovom VIA čip-set. Na raspolaganju su brzine magistrala od 66 do 150 MHz, a napon procesora se može manuelno podešavati što je, naravno, pogodno za overkokovanje Celeron procesora na 500MHz koji je se nalazio na ploči. Sistemske memorije je veličine 128MB, dok je za čitanje CD-ova zadužen Teac-ov 40x CD-ROM. Na ploči se nalazi integrisana zvučna karta, ali je ona na sreću isključena i zamenjena boljom PCI kartom. Tako se za zvučni doživljaj brine se Genius-ova karta sa YamahaXG čip-om, dok su zvučnici JAZZ ViVid 3D koje smo ranije testirali tako da se o njima možete informisati ako prelistate prethodne brojeve Gamer-a. Monitor koji se usporučuje uz ovu konfiguraciju je odličan, a u pitanju je Hansol 510P model, veličine 15 inča koji može da prikaže maksimalnu rezuluciju od 1280x1024 pri vertikalnom osvežavanju od 60Hz.

Brzine procesora i grafičke su bile na legalnim taktovima, pa smo mi morali da ih izvedmo iznad specifikacije proizvođa zarad najboljih mogućih performansi. Procesor smo podigli na takt 565MHz (7.5x75), a ELSA Erazor X kartu smo naterali na klok od 135 za čip i 175 za memoriju. Na tim brzinima se sistema nije perviše zagrevao tako da smo sva testitranja izvršili na pomenutmi taktovima. Što se softvera tiče, na mašini je instaliran goli Windows 98 SE, dakle bez nekih pratećih util programa. DirectX 7 ako i svi potrebni drajveri su bili koretkno instalirani.

Eto došli smo do kraja predstavljanja ovih Gaming mašina, tako da je sada red da sumiramo utiske. Generlano, svidelo nam se činjenica da je većina firmi uspelo da u svoje konfiguracije ponudi karte sa GeForce GPU-om, tako da se može reći da on polako silazi u mase. Svi su se potrudili i oko miševa, tako da su sve konfiguracije bile opremljene što original Logitech Wheel miševima, što veoma kvalitetnim kopijama istih (Genius, A4 Tech itd.). Nedostatak sporijih Celeron procesori na našem tržištu, uslovio je montiranje modela na 500 i 533MHz koji su dosta poskupeli zbog skoka dolara u odnosnu na nemačku marku. Sporiji procesori su bolji izbor, jer se overklokovanjem za manje para dobijaju bolje performanse zbog većeg takta sistemske magistrale. Mašina iz PC Centra je pokazala odlične performanse, izbor i kvalitet komponenti je jako dobar, a kompletna podešenost sistema odlična tako da se ovoj mašini ima malo šta zameriti sem integrisani zvučne karte. Lepo je što u elegantnoj PC Centar fascikilni dobijate sva knjižice koje se dobijaju uz komponente koje se nalaze u kofiguraciji, kao i sve CD-ove sa drajverima tako da su vam isti uvek pri ruci. Konfiguracija List Computersa daje sasvim pristoje performanse, softversko podešavanje je bilo korektno (sem uključivanja scandiska pri svakom butovanju) dok jhardversko konfigurisanje sistema nije maksimalno odrađeno ali ipak pozitivnih strana ima i držanje komponenti na nominalnom taktu. Izbor ploče je mogao biti nešto bolji ali dobro. Treba napomenitu i lepih 5 godina garancije koje dobiijate za ELSA-inu grafičku kartu i modem koji idu uz ovu konfiguraciju. MD&Profy-jeva mašina je takođa pokazala solidne performanse, ChainTech-ova ploča solidno radi ali joj je mana nemogućnost podešavanja napona procesora. Zvučni podisistem je savim korektan sa pristojnom zvučnom kartom i zvučnicima. Hardverski mašina nije podešena za maksimalne performanse, dok je softverski sasvim korektno podešena. Konfiguracija iz Mikro Računara zbog slabe grafčike karte po performansama nije u klasi sa ostalim konkurentima, ali ona ima svoje prednosti u vidu odlične ABIT-ove ploče, 17 inčnog monitora i jako dobre zvučne karte. Oko podešavanje mašine nije ništa urađeno, ni na hardverskom ni na softverkom planu tako da to prestavlja veliki minus. I PAKOM kofiguracija zbog slabije grafičke karte zaostaje u performansma, ali je zato ploča vrhunska kao i Hansol 15 inčni monitor. Softverski je sasvim u redu podešena, dok je hardversko podešavanje izostalo. PIN-ova mašina je pokazala dobre performanse, izbor koponenti je korektan i sve to lepo radi. Naravno, kao i većina ostalih i kod ove konfiguracije je hardversk fine-tuning izostao, ali je zato programski normalno podešena. Kao kod PAKOMA i ovde je odličan Hansol 510P monitor što je svakako plus. I tako, malo po malo stignosmo do kraja ovog testa. Predstavili smo vam šest različitih konfiguracija a na vama je da se odlučite koju kombinaciju više preferirate.







QUAKE 3 HIGH QUALITY

PC Centar	67.5fps
PiN Computers LIST	66.1fps
List Computers	64.4fps
MD&Profy	59.5fps
Pakom	49.7fps
Mikro Računari	26.7fps

Classic 1180*

INTEL Celeron 466MHz
ABIT WF-6 i810, VGA+SB+Mreža
32MB SDRAM PC-100
5.1 GB Quantum LCT
CD-ROM 40x
Zvučnici Altrix 120W
Midi Tower ATX
Floppy 3.5" 1.44MB
Tastatura Chicony PS/2
Mouse A4 Tech Easy
VGA on board i752
ADI V30 14"
Modem AMR 56K

3D Player I 1340*

INTEL Celeron 466MHz
Chaintech LIA LX + PCI SB
32MB SDRAM PC-100
10.2 GB Quantum LCT
CD-ROM TEAC 40x
Zvučnici Altrix 120W
Midi Tower ATX
Floppy 3.5" 1.44MB
Tastatura Chicony PS/2
Mouse A4 Tech Easy
3Dfx Voodoo3 Velocity 8MB SGRAM
ADI V30 14"
Modem Lucent 56K PCI, HCF

3D Player II 1600*

INTEL Celeron 466MHz
ABIT ZM-6
64MB SDRAM PC-100
15 GB Quantum LA-Lct
CD-ROM TEAC 40x
AudioExcel AV511 PCI
Zvučnici Altrix 120W
Midi Tower ATX
Floppy 3.5" 1.44MB
Tastatura Chicony PS/2
Mouse A4 Tech Easy
3Dfx Voodoo3 Velocity 8MB SGRAM
ADI E44 15'
Modem Lucent 56K PCI, HCF

Vision 1900*

INTEL Celeron 466MHz
ABIT BF-6 + S370 Adapter
64MB SDRAM PC-100
20 GB Quantum LA-Lct
CD-ROM TEAC 40x
AudioExcel AV511 PCI
Zvučnici Altrix 120W
Midi Tower ATX
Floppy 3.5" 1.44MB
Tastatura Chicony PS/2
Mouse A4 Tech Easy
Guillemot GeForce 256 SE 16MB
ADI E44 15"
Modem Lucent 56K PCI, HCF

Millenium 3090*

INTEL Pentium III Coppermine 500MHz
ABIT BE-6 Rev 2.0
128MB SDRAM PC-100
20 GB Quantum LM 7200 rpm
CD-ROM TEAC 40x
Creative PCI 512 Live
Zvučnici MaCase 160W
MaCase ATX Midi Tower
Floppy 3.5" 1.44MB
Tastatura Chicony PS/2
Mouse Logitech Pilot+
ASUS V6600 GeForce DeLuxe
ADI E55 17"
Modem Diamond Supra 56K PCI

Garancija: 1 godina za konfiguracije i komponente, 3 godine za ADI monitore

Uz svaki računar prigodan poklon.

* cene su podložne promeni usled variranja cene memorije na tržištu

Sve konfiguracije računara mogu se prilagoditi vašim željama i potrebama, a možemo vam obezbediti i komponente koje ćete sami ugraditi.

Ako ovako zamišljate svoju idealnu radnu sobu. Ako ste neviđeno dosadni jer po difoltu umete da pričate samo o eide na ultra-de-me-a 66, o skazijima na pi-si-aju uz dobar es-ve-ge-a na a-ge-pe koji ima de-de-ar i zanima vas samo di-vi-di umesto rivrajtbl ce-de-roma...

uvek, svakakvi, za svaćiji ukus

perollo

... padnite nam na grudi... bićete naša omiljena mušterija!

OBRATI PAŽNJU

ASUS-V6800 Deluxe GeForce 256 DDR

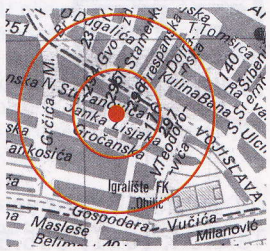
- NVIDIA® GeForce256™ DDR GPU
- 32MB 300MHz DDR SGRAM
- QuadPipe™ Rendering, Transforming & Lightning
- Triple 8-bit 350MHz Palette DAC
- Full AGP 4X/2X with Fast Writes
- Vertical refresh rate 60-240 Hz
- Video Port - full VIP 1.1 interface
- TV-Out - S-VHS mini-DIN, and One RCA jack
- Video-In - S-VHS mini-DIN, and one RCA jack to mini-DIN cable
- VR 3D Glasses
- Smart Doctor™ Technologies - Smart Cooling, Dynamic Overclocking, Overheat Protection, Fan Speed & AGP Power Level Monitoring

OPTIMUS

OPTIMUS COMPUTERS
Preduzeće za proizvodnju i prodaju računara d.o.o.

Nikole Stefanovića 25
Tel: 011/423 910
office@optimus.co.yu
www.optimus.co.yu
Radno vreme: 9-17h

Predstavništvo Subotica
Tel: 024/547-852
Radno vreme: 11-19h



Zaronite u nove računarske vode

Konfiguracije po želji?

Sami izaberite svaku komponentu Vašeg budućeg računara. Ako ste neodlučni, **pitajte nas za savet**. Sve komponente koje nudimo su od renomiranih proizvođača i proverenog kvaliteta. Računar će biti **testiran i optimalno podešen** pre isporuke. Pogledajte naše predloge...

Paco c3-x333 32-5.1-CD-SB-14" **990.-**

CPU Celeron 333 MHz, ploča (XCel2000) sa zvučnom, grafičkom kartom i modemom, 32Mb PC100 memorije, 3.5 flopi, hard disk 5.1Gb, mini AT kućište, miš, tastatura, CDROM 48x, zvučnici 120W, 14" kolor monitor.

David c3-i466 32-5.1-SB-NET-14" **1090.-**

CPU Celeron 466 MHz, Intel i810 ploča sa zvučnom i grafičkom, 32Mb memorije, 3.5" flopi, HDD 5.1Gb Quantum, mini AT, miš, tastatura, CDROM 48x, Motorola AMR 56K modem, zvučnici 120W, monitor 14" kolor.

David c3-i500 64-5.1-CD-SB-NET-14" **1195.-**

CPU Celeron 500 MHz, Intel i810 ploča sa zvučnom i grafičkom kartom, 64Mb memorije, 3.5" flopi, hard disk 5.1Gb, midi ATX kućište, miš, tastatura, CDROM 48x, zvučnici 120W, modem 56K Motorola, monitor 14" kolor.

Luke c3-i500 64-10.2-CD-SB-NET-15" **1340.-**

CPU Celeron 500 MHz, odlična Intel BX ploča, 64Mb PC100 memorije, midi ATX kućište, hard disk 10.2Gb, grafička ELSA Winner III sa 8Mb, miš, tastatura, CDROM Teac 40x, monitor 15" Goldstar kolor.

Luke c3-i500 64-10.2-CD-SB-NET-15" **1420.-**

CPU Celeron 500 MHz, odlična Intel BX ploča, 64Mb PC100 memorije, midi ATX kućište, hard disk 10.2Gb, grafička ELSA Winner III sa 8Mb, miš, tastatura, CDROM Teac 40x, PCI zvučna karta, zvučnici 120W, modem ELSA Microlink 56K, monitor 15" Goldstar kolor.

Nomak p3-i600 64-20.4-CD-SB-NET-VIDEO-17" **2250.-**

CPU Pentium III 600 MHz, Intel BX ploča, 64Mb, HDD Quantum 20.4 Gb, grafička ELSA Erazor III Pro ViVo sa 32Mb i video ulazima/izlazima, midi ATX, miš, tastatura, FDD, CDROM 40x Teac, zvučna Creative Live!, modem ELSA MicroLink 56K PCI, i monitor 17" Hansol 710A.

Nomak p3-i600 128-20.4-CD-SB-NET-17" FLAT **2690.-**

CPU Pentium III 650 MHz, ploča Intel Camino i820 sa UDMA66, 128Mb, HDD od 20.4 Gb, grafička ELSA Erazor X Geforce sa 32Mb, midi ATX, miš, tastatura, flopi, CDROM 40x Teac, zvučna Terratec Xfire 1024, zvučnici 480W sa subwooferom, modem ELSA MicroLink 56K PCI, i vrhunski monitor 17" Hansol 710P.

Ako Vam nijedan od predloženih sistema ne odgovara u potpunosti, nazovite nas i proverite cenu Vašeg budućeg računara. Naši prodavci će Vam sa zadovoljstvom pomoći pri odluci. Hvala na poverenju.

Grafičke karte

Generic S3 Savage, 8 / 16 / 32Mb	85/100/115
Generic TNT2 Vanta 8 / 32Mb	90/**120**
ELSA Winner III, 8Mb (5 godina garancije)	**75**
ELSA RivaTNT2, 16Mb (5 godina garancije)	**125**
ATI Xpert 2000, Rage128GL, 32Mb	165
ELSA Erazor III LT, TNT2 M64, 32Mb	**155**
ELSA **Erazor III Pro ViVo**, 32Mb (TV in/out)	**305**
ELSA Erazor X, GeForce 32Mb AGP	**335**
ELSA **GLadiac** GeForce2 GTS, 32 / 64Mb	**650**/970
ELSA Revelator 3D naočare, sa kablom	110
3dfx Voodoo 3 2000 / 3000 TV, 16Mb	180/275
3D naočare iArt-3D, infracrvene (Voodoo)	145
ELSA **GLoria** Synergy II, 16 / 32Mb	180/340
ELSA GLoria II 64, nVidia Quadro, 64Mb	**1550**

Zvučne karte / zvučnici

ALS4000 / Creative PCI128 / Terratec 128i	25/50/**45**
Creative Live! 1024 Player, PCI	**115**
TerraTec AudioSystem **DMX Xfire** 1024 / DMX	**120**/245
Creative **Live! Platinum**, PCI (optical)	**395**
TerraTec EWS 64 XL Value / XL Full	510/830
TerraTec EWS 88 D, 10channel Digital HD RecSys	**560**
TerraTec **EWS 88MT**, 10channel Analog HD RecSys	**870**
TerraTec m3po, CD & mp3 player HighQuality	790
Zvučnici 120W / Leadman 480W	20/**75**
Zvučnici **Teac PowerMax** 500W / 2000W	115/670
Slušalice sa mikrofonom / Mikrofon na stalku	17/10

Monitori / CD / HDD / kontroleri

14" Philips / 15" Goldstar / KFC	230/**280**/320
15" **Hansol** 500A / Hansol 501P (**preporuka**)	305/**325**
17" DTK / **Philips** 107E / Hansol 710A	475/480/**460**
17" Hansol 710P / Hansol 710D flat	**515**/610
17" **Samsung** 750S / Samsung 750P	510/750
19" Hansol 900P / Samsung 950 IFT	**795**/1180
CD 40x **Teac** / NEC / Delta / Cyber	**100**/100/80/80
DVDROM **Pioneer** 115S / NEC DV-5700A	**305**/270
CDRW pisač Teac CD-W54E, 4x IDE	**395**
CD pisač Teac CD-R58S, 8x **SCSI**	**410**
HDD Quantum 5.1 / 10.2Gb	160/185
HDD **Quantum** 15.2Gb / 20.4Gb	240/**255**
HDD WDC 8.4 / 10.2 / 15.3 Gb	170/185/235
HDD Quantum LM, 7200rpm, 15.2/20.4Gb	295/355
SCSI kontroler Tekram / Teac, PCI	65/65
UDMA66 RAID kontroler **FastTrak66**, PCI	210 (ili 90?)
UDMA66 kontroler **Promise** / Abit	60/50
UDMA100 kontroler Promise, PCI	uskoro

Modemi / ISDN

Motorola 56K PCI / Rockwell 56K PCI	40/50
ELSA Microlink™ 56K, V.90 PCI (5 god. gar)	**65**
Eksterni ELSA MicroLink 56K, V.90	(new) 155
Eksterni ELSA 56K Pro (više od 100+ nagrada)	240
ISDN adapter 3Com US Robotics TA, ISA	95
ISDN adapter ELSA MicroLink, PCI	(best) **145**
ISDN eksterni ELSA MicroLink, serial	(new) 195
ISDN eksterni ELSA MicroLink, USB	195
ISDN eksterni ELSA MicroLink 2ab, 2 x a/b	340
ISDN ELSA ISDN4U, router+hub+2 x mrežna	540
ISDN router ELSA 1000/1100/2000	750/830/830

TV & Video

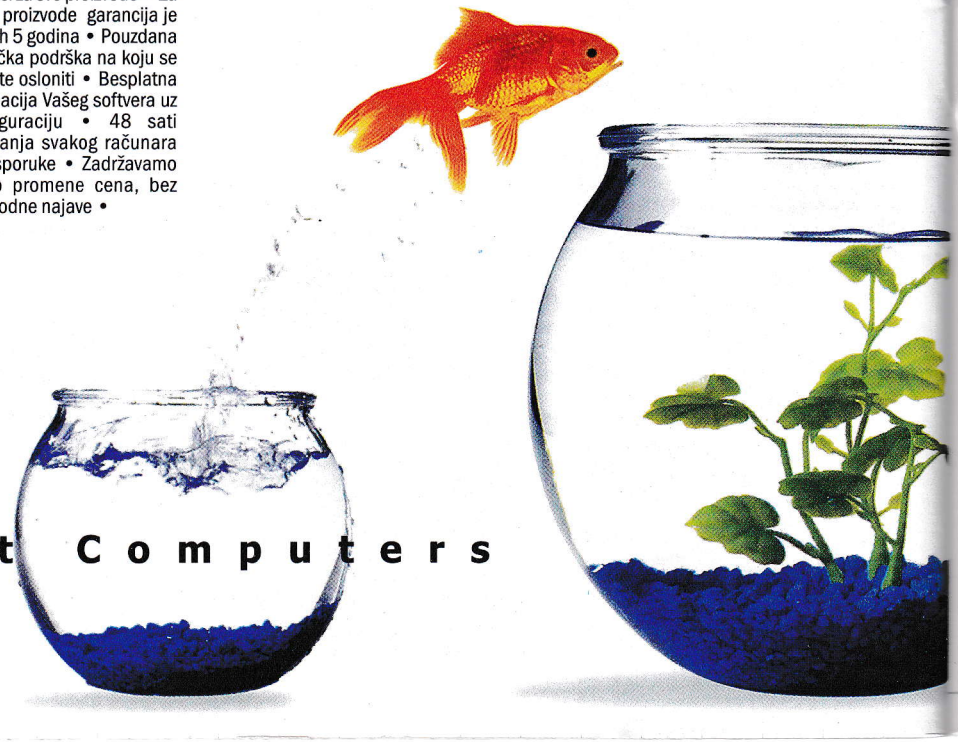
Hauppauge DVB-S, satelit (+1 god. Interneta)	**540**+340
TerraTec TerraTValue, TV tjuner, PCI	110
miroVIDEO **Studio PCTV**, najbolji TV tjuner	**105**
miroVIDEO Studio PCTV USB, TV + FM radio	195
miroVIDEO Studio PCTV Pro, TV + FM radio	215
miroVIDEO Studio PCTV daljinski upravljač	25
miroVIDEO Studio DC10 plus, PCI	(hit) **365**
Studio DV, Firewire, PCI / Studio 400	445/535
miroVIDEO Studio MP10, MPEG1	610
miroVIDEO DC30 plus, PCI	(legend) **1090**
miroMOTION DC30 plus, PCI (Apple Mac)	1590
DV200, DV profesional editing	880
DV500, DV & analog editing in realtime	1670
DC1000, MPEG2 realtime / **DC50**, YUV	3400/**3050**
Pinnacle Reeltime / DV Option	5500/1650

Razno

Miš Microsoft, točkić, PS2	**30**
Miš Logitech, točkić PS2 / USB	35/40
Miš bežični Logitech Wheel Mouse	115
Miš MS IntelliEye Optical, PS2 & USB	105
Gamepad, **Microsoft** Freestyle Pro, sa žiroskopom	170
Volan Genius sa pedalama i menjačem	**100**
Logitech Cordless Desktop (key+mouse)	240
Tastatura MS Natural ergonomska	**90**
Tastatura Chicony ili BTC, multimedia, PS2	45
Internet kamera, TerraCam USB	**110**
Skener **Plustek** 600x1200 Paralalni / USB	**150**/155
Štampač HP Deskjet 610C / 840C	200/295
Štampač HP LaserJet 1100	**730**
Kućište Midi / Big tower ATX, 230W	65/105
Ploča Supermicro, Camino Intel i820, PC133	320
ZIP uređaj IOmega, interni IDE / ZIP medija	140/23
CD medija CD-R / CD-RW medija	2.8/**8**

• Kvalitetna garancija od 12 meseci za sve proizvode • Za ELSA proizvode garancija je čitavih 5 godina • Pouzdana tehnička podrška na koju se možete osloniti • Besplatna instalacija Vašeg softvera uz konfiguraciju • 48 sati testiranja svakog računara pre isporuke • Zadržavamo pravo promene cena, bez prethodne najave •

miroVIDEO PINNACLE SYSTEMS
TERRATEC®
ELSA
Hauppauge!®



List Computers

od 10 do 18 časova
Telefon: (011) 306.55.60
e-mail: prodaja@list.co.yu

Marko Cilić

ELSA MicroLink ISDN 4U

Elsa je na našim prostorima najviše poznata po odličnim grafičkim kartama. Ali ova renomirana firma ne pravi samo grafičke karte, oni su jako poznati i po kvalitetnim modemima, ISDN i mrežnom opremom. Mi smo na testu upravo imali jedan proizvod koji spada u tu grupu - ISDN ruter. Radi se o zaista sjajnom uređaju koji nosi ime MicroLink ISDN 4U (ovo se čita for you i znači za tebe).

Verovatno ste se odmah upitali šta je to ruter. Ruter je uređaj koji spaja lokalnu mrežu (odnosno LAN - Local Area Network) i internet. Znači on funkcioniše i kao mrežni hub i kao modem. Moguće je da ste se zapitali i šta je to ISDN. ISDN je skraćenica od Integrated Services Digital Network (iliti na srpskom digitalna mreža združenih usluga). ISDN koristi istu infrastrukturu kao i standardne telefonske centrale. Svako ko ima klasičan telefonski priključak može da dobije ISDN liniju, ali samo ako za to u njegovom delu grada postoje tehnički uslovi. Glavni problem je što se o ISDN-u kod nas jako malo zna i sve se svodi na iskustva onih koji ga poseduju. Treba odmah napomenuti da ISDN obezbeđuje četiri do pet puta veću brzinu prenosa u odnosu na standardne modeme (56K). Jedna ISDN linija "sastoji" se iz 3 kanala. To su dva B kanala koji služe za razgovor i jedan D kanal koji služi za prenos signala dodatnih usluga omogućenih ISDN-om, kao i uspostavljanje i prekidanje veze. Svaki B kanal omogućava maksimalni protok podataka od 64 Kb/s, a ako se konektujete sa oba kanala onda je maksimalni protok 128 Kb/s. Pored očigledne prednosti u brzini ISDN-a, velika prednost je što uvođenjem ISDN-a vi dobijate praktično dve linije. Tako recimo dok ste sa jednom linijom (B kanalom) povezani na internet sa drugom možete da obavljate normalni telefonski razgovor. Takođe 56K modemi su osetljivi na kvalitet veze i brzina konekcije može da varira, dok je ISDN potpuno digitalan i brzina je uvek 64 Kb/s (odnosno 128 Kb/s ako se konektujete preko oba B kanala). Do ISDN-a nije baš lako doći. Kao prvo u vašem mestu (ili delu grada) moraju postojati tehničke mogućnosti za to. Ako su ti uslovi zadovoljeni onda vam ostajete samo da sačekate da vam se uvede linija, ali i sve to da platite. Ukoliko se odričete svog analognog broja cena je nešto niža, a ako ga zadržavata (logično) ona je viša (za tačne cene se raspitajte u Telekomu Srbije). Kada dobijete ISDN vaš broj će počinjati sa 30, i svi brojevi u Beogradu tipa 30xxxxx su ustvari ISDN brojevi. Postoji jako puno usluga na koje se možete pretplatiti ako dobijete ISDN liniju, a neke od njih su sakrivanje broja, zatim poziv na čekanju itd. Pretplata za ISDN je nešto skuplja od pretplate za obične telefonske linije, ali je zato cena impulsa identična. I na kraju da napomenemo da kod ISDN-a više nema modema, već se sada priča o TA (Terminal Adapter), jer je veza digitalna. Ovo je ukratko priča o ISDN-u, o njemu bi moglo još dosta da se priča, ali neka to ostane za neku drugu priliku. MicroLink ISDN 4U stiže u ogromnoj lepo dizajniranoj kutiji sa još lepšom sadržinom. U njoj se nalazi sam uređaj, ispravljač za struju, dve mrežne karte, kablovi i sav potreban softver. Moram napomenuti da MicroLink ISDN 4U izgleda zaista fantastično, i prosto je milina imati tako lep (a uz to i dobar) komad hardvera na stolu. On koristi struju od devet volti koju mu "doprema" ispravljač koji se nalazi u paketu. Pored utikača za struju sa zadnje strane uređaja postoji 4(+1) mrežna UTP porta (priključka), ISDN S/T priključak kojim se on povezuje sa ISDN linijom (u paketu se dobija kabl od 5m), i dugme koje služi za ukjučivanje i isključivanje. Na prelepoj prednjoj masci su nalazi se šest indikatora koji govore da li je uređaj uključen, zatim da li se vrši komunikacija putem ISDN-a i četiri led diode koje vas informišu o aktivnosti 4 mrežna porta na uređaju. Pošto smo sve raspakovali, povezali i instalirali sav potreban softver zabava je mogla da počne. Sa MicroLinkom ISDN 4U umrežili smo tri mašine. Na dve su bile ELSA mrežne karte koje stižu u paketu, a na jednoj mašini je bila neka no name mrežna karta. Sve je proradilo iz prve, i odmah su usledili okršaji u Quake 3 i Unreal Tournamentu. Inače ovaj uređaj je po specifikacijama 10Base-T, što znači da je protok korz mrežu 10 Mb/s. Iste specifikacije su i mrežne karte (inače one nose naziv ET 32/PT). U paketu dobijate i dva kvalitetna UTP mrežna kabla od po 5 metara. Pored igranja, kroz mrežu smo sa jednog na drugi računar prevlačili velike količine podataka i nije bilo apsolutno nikakvih problema. Na MicroLink ISDN 4U sa zadnje strane postoji još jedan port, ali se na njega ne priključuje računar već on služi da se na njega priključi drugi mrežni hub. Ovo je jako lep potez ELSE, jer nema potrebe da se nabavlja poseban kabl za priključivanje sa drugim hub-om, a i nema gubljenja jednog mrežnog porta. Ma koliko smo bili zadovoljni radom ISDN 4U kao mrežnog hub-a, tolika je u nama bila želja da isprobamo ISDN. Konekcija sa internetom se može izvršiti preko Dial-Up Networking-a, jer se ISDN 4U instalira kao standardan modem, ali i preko posebnog programa koji ELSA isporučuje uz njega. Zadivilo nas je što smo za manje od jedne sekunde (da tačno, manje od 1s) bili konektovani na internet.

Znači nema onog čekanja kao kod modema da oni usaglase svoje brzine i ostalo. E tek tada je usledilo prvo zadovoljstvo. Sve web stranice su se otvarale velikom brzinom, a jedva smo čekali da ga malo pomučimo sa downloadom. U zavisnosti od provajdera, preko jednog kanala, skidali smo fajlove brzinom od 6-8 kilobajta u sekundi (da se ne zbunite, protok je 64 kilobita u sekundi, a to je oko 8 kilobajta). Brzina skidanja je jako ujednačena i gotovo da se ne menja u toku vremena. Konektovali smo se i preko 2 B kanala, i tada smo fajlove skidali brzinom od oko 16 kilobajta u sekundi. Jedini problem je što većina provajdera konktovanje preko jednog B kanala tarifira kao 1.5, odnosno 3 preko oba B kanala. To znači da vam se jedan provedeni sat na internetu računa kao jedan ipo, odnosno tri sata (ako ste konektovani preko oba kanala). Ali protok preko jednog kanala je u najgorem slučaju duplo veći u odnosu na standardne modeme, tako da se itekako može govoriti o isplativosti. Ono što smo primetili je da ukoliko ste jednim kanalom priključeni na internet, a jednim se obavlja telefonski razgovor dolazi od malog pada performansi (ali ne drastičnog, samo nekoliko procenata). Pored drajvera uz ISDN 4U dobijate i odličan softver. U pitanju su ELSA LANConfig i ELSA LANMonitor. Pomoću njih ćete biti u mogućnosti da podesite veliki broj parametara i tako u potpunosti iskoristite sve prednosti ovog uređaja. Ono što se nama svidelo je što LANMonitor sve vreme osmatra šta se dešava na računarima u mreži koji su povezani na ISDN 4U. Kada se na bilo kom računaru pokrene neki program koji zahteva konekciju sa internetom, automatski ćete biti konektovani na internet. Ali tada će pored vašeg računara, na internet u stvari biti povezana cela mreža odnosno svi računari u njoj. Tako recimo možete sa sva četiri računara koja su umrežena sa ISDN 4U istovremeno surfovati internetom. Za neke manje firme ovo je jako značajno, jer nema potrebe za nekoliko linija, veza je uvek slobodna, a brzina konekcije je daleko veća nego kod običnih modema. U ELSA LANConfigu možete podesiti zaista ogroman broj parametara, podešavanje nekih od njih je dosta složeno pa je najbolje da većinu podešavanja ne dirate, ili da podešavanje prepustite nekome ko se u to razume. Od naprednijih podešavanja izdvojićemo DHCP server kojim se dinamički dodeljuju adrese unutar mreže i paketne filtere koji će u mnogome uvećati sigurnost vaše konekcije. Uz paketu se dobija i komunikacioni program ELSA RVS-COM koji sasvim dobro obavlja posao slanja faksova ili glasovne komunikacije.

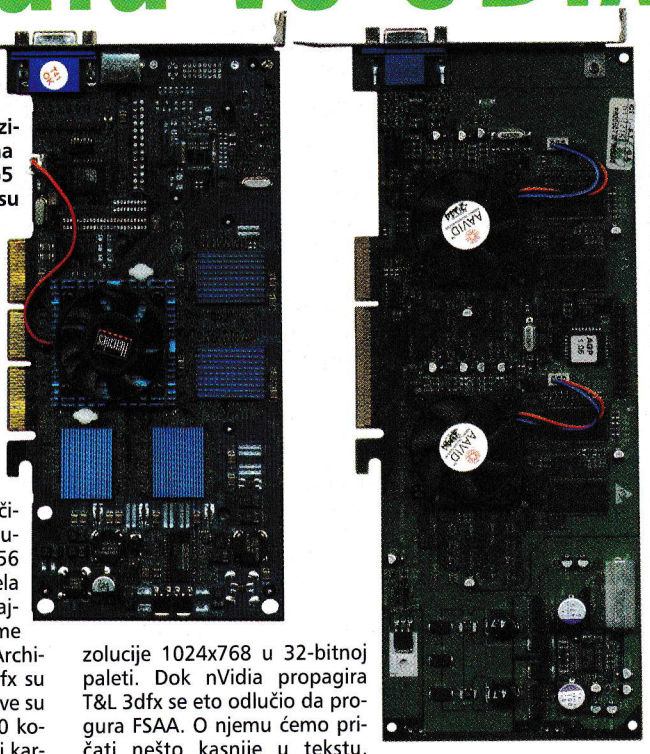
ELSA MicroLink ISDN 4U je odličan ISDN ruter i zaslužuje samo reči hvale. Kao prvo njime dobijate kvalitetan mrežni hub, a u paketu su i dve mrežne karte, znači potrebno je dokupiti samo još dve ako želite da sve portove na hub-u popunite. ISDN je izuzetno korisna stvar, i svima koji su u mogućnosti preporučili bismo da ga uvedu. Cena ISDN 4U nije mala, ali za ono što pruža nije ni previsoka. On je namenjen manjim firmama kojima treba brza i gotovo celodnevna konekcija sa internetom uz rad u mreži. Za obične korisnike koji imaju ISDN, a ne treba im mreža, bolje rešenje je samostalni ISDN Terminal Adapter.

ISDN 4U smo dobili ljubaznošću List Computers-a 011/306-55-60

Marko Cilić

NVidia vs 3Dfx

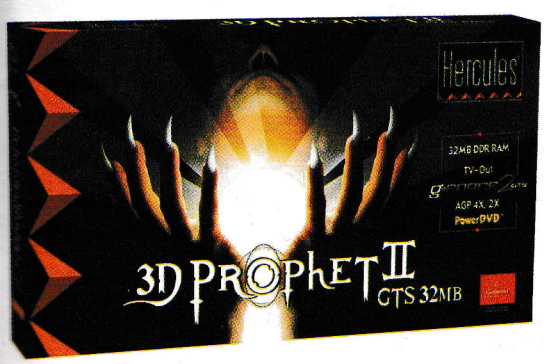
Rat za najbolju 3D grafičku kartu je ponovo počeo. 3dfx je posle više od godinu dana izbacio novi čip pod nazivom VSA 100, a prva kartica na kojoj se on koristi je Voodoo5 5500 AGP. Ni ljudi iz nVidia nisu sedeli skrštenih ruku, pa su i oni izbacili novi čip (odnosno GPU - Graphics Processing Unit). U pitanju je GeForce II GTS, a prva kartica sa ovim GPU-om koja je stigla kod nas je Guillemot 3D Prophet II GTS 32MB. Svi se verovatno pitate da li je 3dfx konačno uspeo da se vrati put stare slave i prestigne nVidu. Naravno svi su znatiželjni da vide šta je to nova generacija 3D karti donela. Bilo je pravo zadovoljsto testirati ove dve izuzetne karte...



Voodoo5 5500 Posle neuspeha sa Voodoo3 kartama, 3dfx je počeo razvoj novog čipa čije je ime bilo Napalm. Rad se nekako odužio, a za to vreme nVidia je sa GeForce-om 256 samo potvrdila da drži 3D tron koji je zauzela sa TNT2 čipom. Skoro godinu dana 3dfx je najavljivao svoj novi čip. U međuvremenu i ime mu je promenjeno u VSA (Voodoo Scalable Architecture) 100. U tih godinu dana ljudi iz 3dfx su dali zaista nebrojeno mnogo intervjua, a izjave su često bile i kontradiktorne. Kada je VSA 100 konacno predstavljen sa njim su predstavljene i kartice na kojima će se nalaziti. Najavljene su Voodoo4 i 5 karte koje se razlikuju po broju VSA-100 čipova i količini memorije. Voodoo4 4500 je najslabiji model sa jednim VSA-100 čipom, 32MB memorije i proizvodiće se u PCI i AGP verziji. Voodoo5 5500 PCI ima dva VSA-100 čipa i 32MB memorije, a kao što mu i samo ime kaže on koristi PCI slot. Najjači model je Voodoo5 6000 sa čak 4 VSA-100 čipa i impozantnih 128MB memorije, a proizvodiće se samo u AGP verziji. Model koji smo mi imali na testu je V5 5500 AGP, ima 2 VSA-100 čipa i 64MB memorije a namenjen je AGP podnožju. 3dfx se potrudio da napravi konkurentan čip u koji će implementirati većinu novih tehnologija, a kao što i sami vidite brže karte se dobijaju spajanjem više čipova. Ovo je dosta mudro rešenje 3dfx-a, jer sada imaju nekoliko karti, a kupac može da izabere onu koja mu odgovara performansama i cenom. VSA-100 konačno uvodi podršku za 32-bitni rendering koji je možda i najviše nedostajao Voodoo3. Takođe jako značajno je i to što je maksimalna rezolucija tekstura povećana na 2048x2048, jer je ranija maksimalna rezolucija tekstura od samo 256x256 dosta snižavala kvalitet slike. Hardverski su podržani svi efekti koji se trenutno upotrebljavaju u igrama, i po tome VSA-100 ne zaostaje za konkurencijom (tj. nVidiom). Jedino što ovom čipu nedostaje da upotpuni listu je Environment Bump Mapping, koji doduše ne podržava ni GeForce 2 i koji za sada ostaje ekskluziva Matrox kartica. 3dfx u VSA-100 nije samo ugradio ono što je propušteno sa Voodoo3 čipom, uvedene su i neke novine. Prva je FXT1, novi sistem kompresovanja tekstura koji je razvio 3dfx. Pitanje je jedino koliko će se on koristiti, jer i pored potencijala koji ima može proći nezapaženo baš kao i S3TC. Novinu svakako predstavlja i T-Buffer Digital Cinematic Effect (T-Buffer digitalni filmski efekti). To je niz efekata koji bi trebali da još povećaju kvalitet slike. VSA-100 podržava četiri takva efekta: Motion blur, Depth of Field Blur, Soft Shadows, Soft Reflections. Jedini problem je u tome koliko će i ova nova tehnologija biti podržana u igrama, ali svakako da podržavamo to što je 3dfx-a ubacio podršku za T-Buffer. Najveća novina je hardverski podržan Full Screen Anti Aliasing (FSAA) sve do rezolucije 1024x768 u 32-bitnoj paleti. Dok nVidia propagira T&L 3dfx se eto odlučio da progura FSAA. O njemu ćemo pričati nešto kasnije u tekstu. VSA-100 ima 24-bitni Z-Buffer i 8-bitni Stencil Buffer. Zbog sve veće popularnosti DVD-a tu je i DVD hardware assist koji smanjuje potrebu za učešćem procesora u dekompresiji DVD filmova. To je u suštini ono najbitnije o VSA-100 čipu, a sada malo o samoj karti. Voodoo5 5500 dolazi u ogromoj prelepo dizajniranoj kutiji. A unutra je pravo čudovište od kartice. Ako izuzmemo neke profesionalne karte (recimo ELSA GLoria XXL) ovo je najveća karta grafička karta koju sam video. Ova je dugačka otprilike kao dve "obične" grafičke karte. Na karti dominiraju dva VSA-100 čipa sa svojim ventilatorima i hladnjacima solidne veličine. Takođe pri kraju kartice nalazi se dodatni konektor za napajanje. Naime V5 5500 ne može da se snabde sa dovoljno struje preko AGP slota pa mora da se "doda" malo struje. To se radi pomoću standardnog kabla za napajanje hard diska i CD čitača. Sa kartom stiže i mali razdelnik koji omogućava da sem Voodoo-a na isti kabl priključite i još neki uređaj (recimo dodatni ventilator). Odmah do dodatnog konektora je deo u kome se ta struja ispravlja, sa raznoraznim elektronskim elementima. Na karti je 64MB obične SDRAMmemorije, koji su realizovani korz 8 memorijskih modula od po 8MB. Memorija na karti je Samsungova a brzina je 6ns. Neko se sigurno zapitao da li postoji DDR verzija, a odgovor je ne, jer bi to dodatno poskupelo ionako skupu kartu. Po defaultu core i memorija su "zaključani" na istom taktu - 166Mhz. VSA-100 čip ima fill rate od 333 MPixels/s pri ovom taktu. Pošto se na karti nalaze dva čipa, V5 5500 ima ukupan fill rate od 667 MPixels/s. Mora se napomenuti i da se ovih 64MB ustvari dele, pošto svaki od čipova uzima deo (32MB) memorije i u nju stavlja svoje teksture koje treba da obradi. Pri razgledanju kartice mi je odmah zapao za oko jedan detalj. Naime na AGP konektoru postoji samo jedan prorez, a to znači da je karta AGP2x. Znači ništa od AGP 4x sa fast write-om, jer karta ionako ne podržava AGP texturing pa to ne bi praktično donelo nikakav dobitak. Voodoo5 5500 je izuzetno osetljiv na brzinu magistrale. Sasvim lepo radi na 100MHz magistrali ili nekoj ispod toga, ali čim magistrala pređe 100 on neće da radi. Tako se recimo desilo da posle 3D Propheta II koji je radio na magistrali od 124MHz ubacimo V5 5500 i na monitoru nije bilo slike sve dok nismo spustili magistralu (tačnije postavili množilac za AGP na 2/3). Ovo je jako bitno za one koji overklokuju procesor, jer je sa V5 u mašini izbor magistrala nešto sužen. Zbog ugrađenog RAMDAC-a na 350MHz omogućene su veoma visoke frekvencije osvežavanja monitora. Slika u 2D-u je jako dobra, oštra sa dobro zasićenim bojama. Ovo se i očekivalo, jer je Voodoo3 puružao jako kvalitetnu 2D sliku. Ono što je pravo (prijatno) iznanađenje je slika u 3D-u. Više nego očigledno poboljšanje u odnosu na sliku koju su davale V3 karte. Boje više ne izgledaju onago bledo, a i sama slika zbog mogućnosti renderovanja velikih tekstura izgleda praktično kao na nVidia kartama. Jedino što se može zapaziti (doduše dosta teško) je da je u pozadini malo više blurovana. Ali sigurno da će zadovoljiti većinu korisnika. Jedini problem koji smo uočili jeste pri 3D Mark testovima, kod 1 i 2 pass Bump Mappinga. Jvaljale su se neke anomalije slike, ali ovo je posledica još uvek svežih drajvera. Kada smo već kod drajvera, oni su jako dobri a ima još mogućnosti za njihovo poboljšanje s obzirom da je ovo jedna od prvih verzija. Jako su pregledni, i lako dolazite do svih opcija za podešavanje. Zanimljivo je da i ovde (kao na Rage Fury MAXX) možete isključiti jedan grafički čip, ali ne vidim neki razlog zašto bi umanjivali performanse karte. Takođe iz drajvera uključujete 2 ili 4 sample FSAA. Ako dodate jedan registry ključ (može se naći na netu) u drajverima će se pojaviti tab za overclock karte. Pošto je V5 5500 na testu bio u doba najvećih vrućina (spoljna temperatura 37-38) stepeni nismo se ni mnogo igrali sa overklokom. Najviši takt na kome je karta stabilno radila je 175/175, a da nije pomenutih vrućina verovatno bi bio moguć i takt 183/183. Pored drajvera na CD-u se dobija i program E-Color 3Deep za kalibraciju boja koji se dobija i sa Creative-ovim grafičim kartama. Tu je i CD se demoima nekoliko igara.

Guillemot 3D Prophet II GTS 32MB Zvuči neverovatno, ali eto posle samo šest meseci od izlaska GeForce 256, nVidia je razvila njegovog naslednika GeForce II GTS. nVidia je eto ustalila dinamiku da na svakih 6 meseci izbacuje novi čip. Setimo se da je TNT promovisan sredinom 1998. godine, a evo posle samo 2 godine imamo priliku da probamo čip (GPU) koji je 3 generacije ispred TNT-a. nVidia je na sebi imala obavezu da napravi čip koji će biti dostojna zamena izuzetno uspešnom GeForce 256. Inžinjeri nVidie su radili na projektu NV15, a pre nego što je izbačen na tržište GPU je dobio konačan naziv GeForce II GTS (GigaTexel Shader). GeForce II je zapravo malo modifikovan GeForce 256. Najznačajnija razlika je prelazak na 0.18 mikronsku tehnologiju izrade koja omogućava viši takt samog GPU-a. Da podsetimo GeForce 256 je izrađen u 0.22 mikronskoj tehnologiji. GeForce II sada kuca na 200MHz, u odnosu na 120MHz standardnih za GeForce 256. I dalje je prisutan QuadPipe Rendering Engine, ali sada je nešto modifikovan. GeForce 256 je imao 4 dotična pipelinea i mogao je u jednom taktu da izrenderuje 4 piksela, odnosno jedan piksel po pipeline-u. Zato je GeForce 256 imao isti pixel i texel fill rate. GeForce II može da obradi 2 piksela po pipeline-u, odnosno 8 u jednom taktu. E sada GeForce II ima pixel fill rate od 800 MPixel/s (200MHzx4 pipeline-a=800 MPixel/s) a texel fill

rate je 1.6 GigaTexel/s (200MHzx4 pipeline-ax2 pixela po svakom pipelineu=1.6GigaTexel/s). Znači kada se upoređuje fill rate, upoređuje se 800MPixel/s koje ima GeForce II i 667MPixel/s koje ima V5 5500. Kada bude izašao, jedino će V5 6000 imati veći fill rate od GeForce II. On će imati (pixel) fill rate od 1.33 MPixel/s, ali će texel fill rate biti manji - 1.33MTexl/s. Novina u odnosu na GeForce 256 je i nVidia Shading Rasterizer (NSR). Ova tehnologija omogućava da se na jednom pikselu hardverski izvrši nekoliko efekata. NSR omogućava da se na jednom pikselu hardverski izvrši 7 (shading) efekata. Tih 7 operacija su: shadow maps, bump mapping, shadow volumes, volumetric explosion, elevation maps, vertex blending, waves, refraction i specular lighting. nVidia i dalje polaže velike nada u T&L. Iako do sada nije bilo puno igara koje podržavaju T&L, verovatno će ih biti, pošto će uskoro ATI i Matrox izbaciti karte koje imaju hardverski T&L. Za sada se ništa ne može tvrditi, ali ako ove tri kompanije budu imale karte sa T&L-om, onda će i 3dfx biti primoran da ga implementira na svoje karte, a ako se to desi podrška softverskih kuća neće izostati. Bilo kako bilo nVidia je unapredila T&L engine, i na GeForce II je ugrađen T&L druge genracije. Osnovna razlika je što se sada u sekundi može obraditi 25, umesto dosadašnjih 15 miliona trouglova (kod Quadra 17). Takođe pored hardverskog Transform i Lighting engine-a, sada se hardverski radi i Clipping, odnosno grafički procesor sada brine i o isecanju 3D objekata. Lista hardverski podržanih efekata je ista kao kod GeForce-a i Voodoo5, znači i dalje nema Environment Bump Mappinga. Kao i stariji brat, GeForce II podržava AGP texturing i AGP 4x sa fast writeom. Video opcije su standardno jake, i svaka karta ima mogućnost ugradnje flat panel izlaza na digitalne monitore (nalik onome na 3D Prophet DDR-DVI karti), a takođe svaka GeForce II karta može imati video izlaz. U sam GeForce II GPU je ugrađen HDVP (High Definition Video Processor) koji će biti upotrebljiv sa novim uređajima ove vrste koji će se tek pojaviti na tržištu. Ovo su u suštini sve novine u odnosu na GeForce 256, reklo bi se malo, ali ipak nije tako. Tačno je da nema toliko novina koliko kod GeForce 256, ali GeForce II je tehnički dosta ispred VSA-100. Jedini nedostatak je hardverski FSAA, ali ne može se odjednom imati baš sve. U budućnosti tehničku superiornost GeForce II GPU-a moći će da ugrozi samo ATI Radeon, ali o njemu ćemo pričati tek kada se pojavi na tržištu. Na kutiji u kojoj dolazi Guillemot 3D Prophet II GTS 32MB preovlađuje znak Hercules-a, a samo je u jednom uglu logo Guillemota, gde piše da je Hercules njihov deo. Ovo pokazuje da je Hercules ustvari napravio ovu kartu, a Guillemot je samo potpisao. 3D Prophet je (po izgledu) jako simpatična i neobična karta. Sama štampana ploča je plave boje, što je do sada viđano samo kod Giga-Byte grafičkih karti. Ono što upada u oči su hladnjaci na svakom od memorijskih modula. Takođe ova karta je nešto veća od karti sa GeForce 256 GPU-om. Hercules nije primenio referntni dizajn karte koji je predložila nVidia, već je sam razvio svoju kartu. Sav luksuz ove karte pokazuje i TV izlaz koji postoji na njoj. Za kontrolu TV izlaza zadužen je Brooktree 869KRF čip čiji proizvođač je Conexant. Pošto je ovaj izlaz S-Video uz kartu se dobija i mali kablić, koji služi kao adapter, i pretvara ga u kompozitni. Na karti se nalazi 32MB DDR memorije, a zbog hladnjaka na njoj nismo uspeli da saznamo proizvođača, tip i brzinu. Inače GeForce II podržava i SDRAM memoriju, ali će se na karte sa ovim GPU-om ugrađivati samo DDR memorija. Na GPU-u se nalazi veliki hladnjak (plave boje) sa dobrim ventilatorom. Default takt corea je 200MHz, a memorija radi na 333MHz. I ova karta je na testu bila u "nevreme" po spoljnoj temperaturi od preko 35 stepeni pa ni nju nismo puno mučili overclockom. Ipak morali smo barem malo da probamo i rezultat je bio 220MHz za core i 360MHz za memoriju. Da spoljna temperatura nije bila tolika, sigurno da bi se postigli bolji rezultati. U paketu sa kartom dolazi CD sa drajverima i demoima nekoliko igara. Tu su i dve knjižice, jedna je uputstvo za korišćenje karte, a drugi za korišćenje PowerDVD player-a koji se takođe dobija u paketu. Sliku koju 3D Prophet II daje u 2D-u netreba posebno komentarisati, dovoljno je reći sjajno. Nije ona nešto bolja od V5 5500, ali svako kome treba dobar 2D može slobodno da se osloni na ovu kartu. 3D slika je ono u čemu je nVidia daleko ispred svih još od TNT2 čipa. Istina V5 5500 se po kvalitetu slike ozbiljno približio, ali 3D Prophet II ipak ima malu prednost. Drajveri koje dobijate su zasnovani na Detonatorima i nema nikakve razlike u brzini u odnosu na nVidiine drajvere. nVidia je konačno posle skoro 10 nezvaničnih verzija izbacila jednu zvaničnu verziju detonatora koji nose ime Detonator 2. Oni nisu ništa drugo do dobro nam poznati 5.22 detonatori. Ovi drajveri imaju podršku za S3TC i FSAA. Za razliku od VSA-100 čipa koji se nalazi na V5 5500, GeForce II nema hardverski FSAA. Tu se vodi i najveća polemika da li je bolje igrati se u nižoj rezoluciji sa uključenim FSAA ili u višoj rezoluciji bez njega. O FSAA smo već pričali prilikom opisa Chaintech GeForce 256 kartice. On služi za uklanjanje nazubljenja na ivicama. To se postiže blurovanjem (zamazivanjem slike) i slika dobija dosta na kvalitetu. Kao što možete videti iz rezultata, sa 4x FSAA V5 5500 praktično postaje neupotrebljiv u rezoluciji iznad 800x600, slično je i sa GeForce II (sa tim da kod njega performanse sa uključenim FSAA zavise samo od optimizovanosti drajvera u toj rezoluciji). Mora se priznati da sve na Voodoou sa uključenim 4x FSAA izgleda odlično, ali je pad perfomansi strahovit. Neke igre neće moći da se igraju ni u 800x600, a sigrno je lepše igrati se u rezoluciji 1024x768 ili višoj nego u 640x480 sa 4x FSAA. Najbolje bi bilo kada bi karte mogle de sve igre teraju u 1600x1200 sa uključenim FSAA. Takav je slučaj recimo sa GeForce II kada se igra Quake 3. Rezolucija 1600x1200 je ustvari jedina stvarno optimizovana, a to je jako važno pošto se FSAA na GeForce II podržan softverski. Q3, recimo, sa GeForce II kartom možete igrati u 1600x1200 sa svim setinzima na maksimumu uz odličan frame rate. E to je zaista nešto najlepše što možete videti na monitoru. Ne morate čak ni da se igrate, biće vam dovoljno i da samo posmatrate predivnu sliku na vašem monitoru. Jednostavno, FSAA će morati da sačeka da se drajveri još malo optimizuju, a možda i sledeću generaciju grafičkih karti. Potencijal zaista postoji i kada igre budu igrive sa uključenim FSAA u svakoj rezoluciji to će biti korak napred po pitanju kvaliteta slike. Sada ipak niko neće dati silne pare da bi se igrao u 800x600 (ili 640x480) i time dobio utisak da se igra u višoj rezoluciji u kojoj će njegova karta bez FSAA dati znatno bolje performanse i veću igrivost. Rezultati koje postiže GeForce II su zaista sjajni, a moramo pomenuti da je i V5 5500 sasvim dobar konkurent. Najveći problem su performanse na slabijim procesorima. U nekim rezolucijma dolazi i do poboljšanja od 100% samo ako u računaru imate za nekoliko stotina megaherca brži procesor. Na našem testu se pokazalo da i sa 100 MHz bržim procesorom dobijate 50% ili više posto bolje performanse. To je velika mana novih kartica, jer investicija u njih se isplati samo ako imate procesor koji će iz njih izvući maksimalne performanse. GeForce II je od V5 5500 brži za 15-25%. Najveća razlika u brzini je u nižim rezolucijama, dok u višim Voodoo hvata priključak. Zaključuje se i da Voodoo5 više zavisi od brzine procesora, što pokazuje test na Celeronu 450.



Guillemot 3D Prophet II GTS 32MB (450MHz Celeron)	
	normal(200/333)
Q3 demo1	
800x600x16	70
800x600x32	69
1024x768x16	69
1024x768x32	65
1024x768x16 sa FSAA	58
1024x768x32 sa FSAA	33
3D Mark 2000	4091

3dfx Voodoo5 5500 (450MHz Celeron)	
	normal(166/166)
Q3 demo1	
800x600x16	46
800x600x32	46
1024x768x16	45
1024x768x32	41
1024x768x16 sa 2x FSAA	43
1024x768x32 sa 2x FSAA	36
1024x768x16 sa 4x FSAA	29
1024x768x32 sa 4x FSAA	15
3D Mark 2000	1674

Guillemot 3D Prophet II GTS 32MB (558 PIII)	
	normal(200/333)
Q3	
800x600x16	116
800x600x32	112
1024x768x16	112
1024x768x32	91
1024x768x16 sa FSAA	67
1024x768x32 sa FSAA	39
3D Mark 2K	4320

Voodoo5 5500 (558 PIII)	
	normal(166/166)
Q3	
800x600x16	85
800x600x32	83
1024x768x16	83
1024x768x32	80
1024x768x16 sa 2x FSAA	66
1024x768x32 sa 2x FSAA	42
1024x768x16 sa 4x FSAA	37
1024x768x32 sa 4x FSAA	16
3D Mark 2K	3761

Na kraju je teško dati zaključak. Obe karte su zaista odlične i svaka zaslužuje da se nađe u vašoj mašini. 3dfx se vratio u igru i u dobroj meri popravio loš utisak koji je ostavio Voodoo3. Mora se reći da su karte koje koriste nVidia GPU-e moćnije i po tehničkom pitanju superiornije. Ipak glavni problem sa novom generacijom karti su njihove cene. I novi Voodoo i GeForce su đavolski skupi, a ovo se posebon odnosi na Guillemot 3D Prophet II. Tačno je da je to najbrža karta na tržištu, tačno je da je i Voodoo5 5500 jako brz, ali njihove cene su zaista previsoke. Ako se zna da vam za izvlačenje maksimalnih performansi iz njih potreban jak procesor, onda kupovina neke od ovih karti postaje skoro san. Kada i ostale GeForce II karte dođu na naše tržište cene će neminovno pasti. A polako pada i cena GeForce 256 koji predtavlja sve bolju i isplatljiviju investiciju. U narednim mesecima očekujemo i ostale GeForce II karte, 3dfx će valjda uskoro predstviti V5 6000, a sve to pomno prati ATI sa svojim potencijalnim 3D šampionom - Radeom.

Obe karte smo dobili ljubaznošću MD & Profy-a 011/444-1237

Mališa Milošević i Đorđe Stojanović

hardwareski rečnik

3D avantura: korak po korak, da nam ništa ne promakne

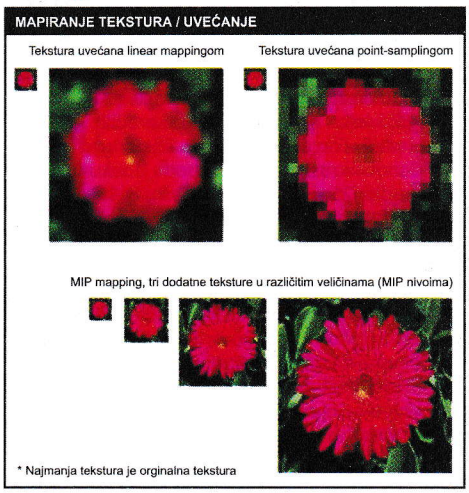
U prvom koraku grafički procesor prihvata 3D objekte koji su predstavljeni svojim koordinatama u prostoru i parametrima vezanim za teksturu, izvore svetlosti i tačku posmatranja. Teksture su "slike" materijala od koga je objekat sazdan (drvo, metal, papir, kamen itd) i koje su "nalepljene" na površinu objekta radi postizanja željenog efekta. Sve je još uvek na nivou matematike, a ono što mi želimo da vidimo nisu brojevi i formule nego vizuelno upečatljivi igrački prizori. Matematičke informacije, dakle, treba preobličiti u konkretnu sliku na ekranu.

Grafički procesor površinu svakog 3D objekta raščlanjuje na elementarne jedinice - poligone (najčešće trouglove i četvorouglove), gradeći tako mrežu koja prekriva svaki objekat. Prvi i najbitniji zadatak je postaviti te poligone u naš zamišljeni 3D prostor. U odnosu na tačku posmatranja računa se položaj i veličina svakog poligona predstavljenog u perspektivi, a zatim se primenjuje skaliranje (uvećanje ili smanjenje), translacija (pomeranje) i rotacija (okretanje) objekata odnosno njegovih poligona. Ovime smo započeli proces geometrijske transformacije. Već u ovom trenutku, nevidljivi delovi poligona se uklanjaju iz daljih računanja, što će doprineti efikasnosti procesa. Pod neviljivim delovima se smatraju delovi objekta koji ili "izlaze" sa ekrana ili su sa "zadnje" strane objekta ili ih posmatrač jednostavno ne vidi jer su zaklonjeni drugim, bližim objektima. Postupak uklanjanja nevidljivih poligona poznat je pod imenom 3D-clipping (ali i hidden-surface removal), ali da bi procesor mogao da ga sprovede potrebna mu je informacija o međusobnom položaju poligona u sceni (šta je ispred, a šta iza). Grafički procesor odjednom ne može obraditi kompletnu scenu, pa čak ni kompletan objekat, jer se podaci o poligonima prosleđuju i obrađuju sekvencijalno, jedan za drugim, pri čemu procesor ne zna šta je sledeće na redu za obradu. Zato je uvedena tehnika pod imenom Z-bafer (Z-buffer) kod koje se za svaki piksel u memoriji pamti informacija o njegovoj udaljenosti od tačke posmatranja (Z-value, dubina ili udaljenost). Za svaki novi piksel koji krene u obradu prvo se proverava Z-bafer, i ako je tamo već zabeležen "bliži" objekat, ovaj aktuelni se označava kao "nevidljiv" i izbacuje iz daljnjih proračuna. Često se međutim dešava da se poligon potpuno geometrijski obradi, iako samo nekoliko koraka kasnije sledi poligon koji ga u potpunosti prekriva, što predstavlja bespovratno bačeno procesorsko vreme. Na kraju se, relativno jednostavnim izračunavanjima, 3D koordinate transformišu u ekranske 2D kooordinate.

Da ne poverujete svojim očima: rendering, a malo kasnije i senčenje

Sada su sazreli svi uslovi da se krene sa renderingom, u igru se uvode teksture i senke. Texture mapping (texture filtering) je proces nanošenja tekstura na 3D objekte da bi ovi izgledali uverljivo i realistično. Problem je u tome što teksturu tačno određene veličine treba "nalepiti" na objekat koji može biti proizvoljne površine (zavisno od mnogo faktora, a najčešće od njegove udaljenosti od tačke posmatranja). Standardna veličina tekstura koje koriste današnje grafičke kartice je 512x512 tačaka, iako se već vrlo često koriste i veće rezolucije (do 2048x2048). Skoro je obavezno da teksture koriste više od 256 boja, a najčešće je u pitanju 16-bitna paleta. Za informaciju o boji koristi se 5+5+5=15 bitova (RGB, Red-Green-Blue, Crvena-Zelena-Plava) dok se šesnaesti bit koristi za informaciju o providnosti (transparentnosti) poligona odnosno teksture. Informacija o providnosti se često naziva i alfa kanal (alpha channel). Takve teksture znači mogu imati 32768 (2~15) različitih boja i informaciju o providnosti svake tačke.

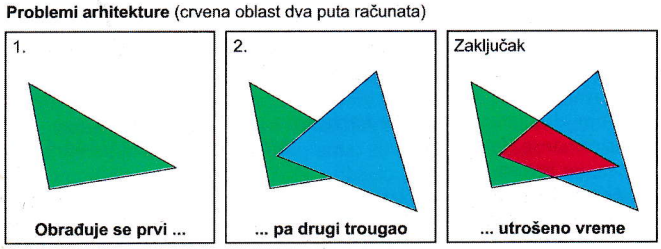
Nanošenje tekstura može da se izvede na više načina. Point sampling je metod mapiranja najjednostavnijim umnožavanjem tačaka. U slučaju objekata koji su manji od dimenzija teksture ovaj postupak ponekad može proizvesti i zadovoljavajući utisak. U slučaju većih objekata, da bi tekstura ispunila celu površinu na koju se nanosi, svaka tačka se naprosto umnožava određen broj puta, što proizvodi nezadovoljavajuće grub utisak: kako se približavamo objektu njegova površina postaje sve "kockastija". Da bi se umanjio ovaj problem, uveden je metod pod imenom Linear mapping. U ovom slučaju, pri uvećanju teksture, boja novih umetnutih tačaka se određuje interpolacijom. Interpolacija je matematički postupak kojim se na osnovu postojećih generišu, računaju i dodaju nedostajući podaci. U našem slučaju, uprošteno rečeno, računa se prosečna (srednja) vrednost boje na osnovu dve zadate boje.



Prelazi su sada mekši i sve izgleda za nijansu prirodnije (ali i zamućenije). Sve to, međutim nije dovoljno, pa je uveden i MIP mapping. MIP mapping je postupak pri kome se tekstura ne pamti u jednoj "slici", već u nekoliko slika i rezolucija. Zatim se za bliže objekte koriste teksture sa najviše detalja (najveće rezolucije) a za dalje objekte se koriste teksture u manjoj rezoluciji. Na osnovu informacije o daljini objekta određuje se koja će se tekstura koristiti (MIP nivo), ali pošto se daljina objekta samo izuzetno poklapa sa već određenim vrednostima MIP nivoa, nužno je dodatno filtrirati (obraditi) teksturu potrebnu za objekat u međuprostoru. Postoje dva načina MIP mapping filtriranja. Kod Bi-linearnog se boja tačke koja se umeće određuje kao prosek boja četiri susedne tačke (leva, desna, donja i gornja) iz teksture koja pripada najbližem MIP nivou. Kod Tri-linearnog filtriranja, računa se prosek četiri tačke iz jedne teksture sa najbližim MIP nivoom, zatim prosek četiri tačke iz druge najbliže teksture (tekstura "sa druge strane" objekta), a zatim se računa prosečna boja iz ove dve boje. Ovo je računski vrlo zahtevna operacija, ali rezultat je samo za dlaku kvalitetniji od Bi-linearnog filtriranja.

Reljefne teksture mogu biti simulirane dodavanjem poligona na objekat i korišćenjem efekta svetla i senke. Međutim, znatno efikasniji je postupak Bump mapping koji bez dodavanja poligona, teksturama dodatno pridružuje i informaciju o visini svake tačke teksture u odnosu na njenu površinu. Ta informacija služi da modifikuje intenzitet odbijene svetlosti u kasnijoj fazi senčenja, čime se simuliraju neravnine i nepravilnosti na objektima i time doprinosi autentičnosti i traženoj prirodnosti. Kako to obično biva, dođe vreme i za ono malo kasnije. Pa vidimo (?) se onda dok sanjate i razmišljate o malim "procesorskim patuljcima" (pročitaj prvi nastavak), u sledećem broju...

Problemi arhitekture (crvena oblast dva puta računata)



Extreme PLATO, Knjižara Plato, Akademski Plato 1, telefon: 011/185 671, 063/24 25 24, radno vreme 09-24 h, nedeljom 12-24 h,

Extreme PLATO II, Hala Pionir, ulaz B, telefon: 011/754 945 radno vreme: 10-18 h, subotom 10-18 h

Uzmi!

Enciklopedije

Internet

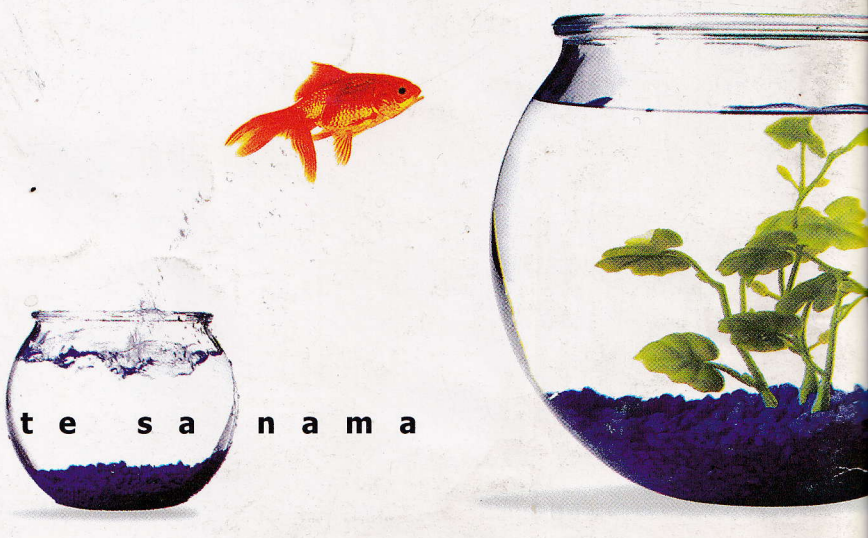
Igre

MP3

Softver

CD ROM Klub EXTREME ΠΛΑΤΩ

www.list.co.yu



rastite sa nama

List Computers, prodaja računarske opreme
(011) 306.55.60, 3610.498, 642.312, 3611.069, 3611.071